COBERTURA COMPLETA DO MAIOR EVENTO DO ANO

GAMERS

E3

Totalmente nova

HALO 2 — XBOX

Jogo do ano

RE 4 — CUBE

O novo pesadelo

MGS 3 — PS2

Ele está de volta

Editora Escala

Ano IV - nº 85 - R$ 5,90

ISSN 1413-1471

Detonado

Completo de ZOE2

Reviews

- Silent Hill 3 (PS2)
- Splinter Cell (PC)
- Castlevania: AoS (GBA)

Editorial

Depois de 5 anos longe da direção da revista Gamers, é um prazer poder voltar a esta atividade, que durante muitos anos foi para mim um misto de trabalho e prazer.
Com uma equipe totalmente reformulada, aproveitamos também para recriar esta, que quando começou, era desacreditada e apenas uma nova revista no mercado e, com o passar dos anos, tornou-se sinônimo de confiança e credibilidade.
Mudamos a equipe, mudamos o visual e esperamos que só não mude a preferência que você, leitor sempre nos dá.

Ivan Battesini

E aí, galera? Estamos de visual e conteúdo novos! Passamos a trazer previews mais quentes e reviews mais detalhados feito por pessoas que entendem mesmo do assunto. Além disso, todo mês vão pintar em nossas páginas matérias especiais sobre grandes eventos ou games especiais.

Por falar em grandes eventos, não há outro maior que este coberto em nosso primeiro novo número, a E3. Nela, são mostrados os futuros lançamentos do ano, por isso, a gente não poderia estar de fora. Preparamos uma reportagem de 20 páginas para que você conheça as novidades e fique por dentro de tudo o que aconteceu por lá.

A revista ainda está recheada de previews e reviews, como o do recentemente lançado *Tomb Raider* para Playstation 2, *Dino Crisis* para Xbox, *Hitman 2* do Cubo... Esperamos que você goste da nova Gamers.

Boa leitura.

Equipe Gamers

Índice

EDITORA escaLa

Editora Escala Ltda.
Av. Profª Ida Kolb, 551 - Casa Verde
Cep.: 02518-000 - São Paulo - SP
Tel.: (11) 3966-3166 - Fax.:(11) 3857-9643
Internet: www.escala.com.br
E-mail: escala@escala.com.br
Caixa Postal 16.381
Cep.: 02599-970 - São Paulo - SP

GAMERS

Presidência: Hercílio de Lourenzi
Vice-presidência: Mário Florêncio Cuesta
Direção Editorial e Marketing: Paulo Afonso de Oliveira
Gerência Editorial: Sandro Aloisio da Silva
Publicidade e Propaganda: Fernando Fiszbein
Supervisão Editorial: Priscilla Mara G. Ribeiro e Angelo Antonio Di Martino
Coordenação de Pré-impressão: Paulo Nery e Eduardo Nojiri
Pré-impressão: Cíntia Karina dos Reis, Douglas Lastri, Giliard J. Andrade e Leandro Siman "Nego"
Controle de Qualidade/texto: Ciro Mioranza e Mª Nazaré Souza Lima Baracho.
Circulação: Jane Cristina da Silva e Leandra Maria Spinelli
Promoção PDV: Álvaro Ângelo Tomiatti
Atendimento ao leitor: (0xx11) 3966-3166 ou atendimento@escala.com.br
Coordenação: Anne Vilar
Atendentes: Adriana Ferreira da Silva, Fernanda Ferreira Alves, Karina Fraga de Souza, Ligia Puosso de Campos, Sheila Regina Fidalgo e Vanessa Cristina Vieira.
Conselho Editorial: Amélia Pessôa, André Lima, Antônio Cedraz, Carlos Gonçalves, Carlos Mann, César Nemitz, Eddie Van Feu, Fábio Kataoka, Franco de Rosa, João Andrade, João César Muraroto, José Romeu Feixas, Marcos Evandro, Marques Rebello, Moacir Costa, Moacir Torres, Otto Schmidt Junior, Paulo Fernandes, Paulo Paiva, Pricila Del Claro, Renato Rodrigues, Rick Mann, Robson Oliveira, Rosana Braga, Rosely Ribeiro e Victor Rebelo.
Edições Anteriores: Através do telefone: (0XX11) 3966-3166 ou www.escala.com.br
Impressão e Acabamento: Oceano Ind. Gráfica
Tel.: (011) 4446-6544
Distribuidor exclusivo para bancas de todo Brasil
Fernando Chinaglia Distribuidora S/A.
Rua Teodoro da Silva, 907 - Grajaú.
CEP 20563-900 - Rio de Janeiro - RJ.
Tel.: (0XX21) 3879-7766.
Disk Banca
Sr. jornaleiro, a Distribuidora Fernando Chinaglia atenderá os pedidos das edições anteriores da Editora Escala enquanto houver estoque.
Assinaturas
Em apoio ao jornaleiro, a Editora Escala não trabalha com assinaturas.
Observação Importante
O estúdio KGB que criou, produziu e realizou este projeto tem inteira responsabilidade sobre a originalidade e autenticidade de seu conteúdo.
Filiada à ANER

KGB

Diretores
Ivan Battesini
Sérgio Guimarães

Editor e diretor de arte
Fabio Michelin

Design/Diagramação
Alan Dainovskas

Revisão
Maria Carolina Maia

Redação
Rafael "Xixa" Silva
Rodrigo "Wilber" Guerra

Colaborador
Davi Caseira

Cartas

A **Gamers** quer saber sua opinião. Mande sua carta para R. Professora Ida Kolb, número 551 - Casa Verde São Paulo -SP. Cep 02518-000 e escreva REVISTA GAMERS no envelope.
Ou, se preferir, mande um e-mail para gamers@escala.com.br.
A redação ficará satisfeita em ler suas idéias.

Olá, pessoal da Gamers!
Sou leitor da revista desde os velhos tempos e adoro as matérias que vocês fazem. Mas, de uns tempos pra cá, vocês vêm deixando um pouco a desejar. A revista está confusa e é difícil saber onde estão os previews e reviews. Algumas coisas são bem legais, como os pôsteres que vocês deram em algumas edições. Acho que vocês têm que fazer isto sempre. Vocês podiam fazer detonados dos jogos, pois ajudam bastante na hora de terminá-los. Um abraço e continuem fazendo esta super revista.
Luiz Eduardo de Almeida - AC

Caro Luiz, fizemos uma mudança radical na revista para agradar a gregos e troianos. Separamos a **Gamers** por consoles para facilitar a vida dos leitores e, atendendo a vários pedidos, trazemos um detonado de *Zone of The Enders - 2nd Runner*, do Playstation 2 nesta edição.

Olá, pessoal da GAMERS! Estou escrevendo para fazer um protesto porque as matérias da revista não têm separação de preview e review. Além disso, vocês não dão nota para nenhum *game*. Assim fica difícil de entender as análises. Gostaria também de ver jogos mais recentes e notícias mais quentes da seção Game News. Ela sempre foi a melhor do Brasil. Tirando isso, gostaria de dizer que a revista está muito boa, e vocês estão fazendo um trabalho legal.
Um abraço,
Daniel Filho Resende - SP

Daniel, estamos felizes por ter recebido suas opiniões. Como você poderá ver em nosso novo número, elas foram ouvidas, de agora em diante, será fácil distinguir os previews dos reviews. Eles estarão separados por console. A seção Game News volta na próxima edição, repleta de novidades e com mais páginas. Valeu, Daniel.

Olá, amigos da GAMERS, tudo bem?
A revista está muito legal, mas ando meio perdido. Será que tem alguma maneira de voltar a colocar notas nos jogos? Assim, fica mais fácil escolher qual jogo comprar e não jogar o meu dim dim no lixo!
Outra coisa: como é que se faz o Kusanagi na KOF 2002?
Espero que vocês continuem a fazer este ótimo trabalho e que cada vez a revista fique melhor!
Um abraço,
Lucas Souza Silva - RJ

Lucas, a partir desta edição, estamos avaliando os jogos de todas as plataformas e vamos fazer o possível para orientar os leitores.
Quanto à sua pergunta, basta fazer o seguinte: coloque o cursor sobre Kyo e faça os comandos cima, baixo, direita, esquerda, baixo, cima, esquerda e direita.
Um abraço.

Finalmente, vocês atenderam os meus pedidos!
Estava encalhado em uma parte do *Metal Gear 2* quando vi a Gamers Book na banca próxima de casa. Quase tive um troço, pois, além de ser super-detalhada, a revista está muito bonita!
Parabéns e espero que sempre sigam este padrão.
Um abraço,
Renato Pereira Kimura - DF

Valeu, Renato. Pode ter certeza de que as próximas revistas vão ficar sempre melhores!

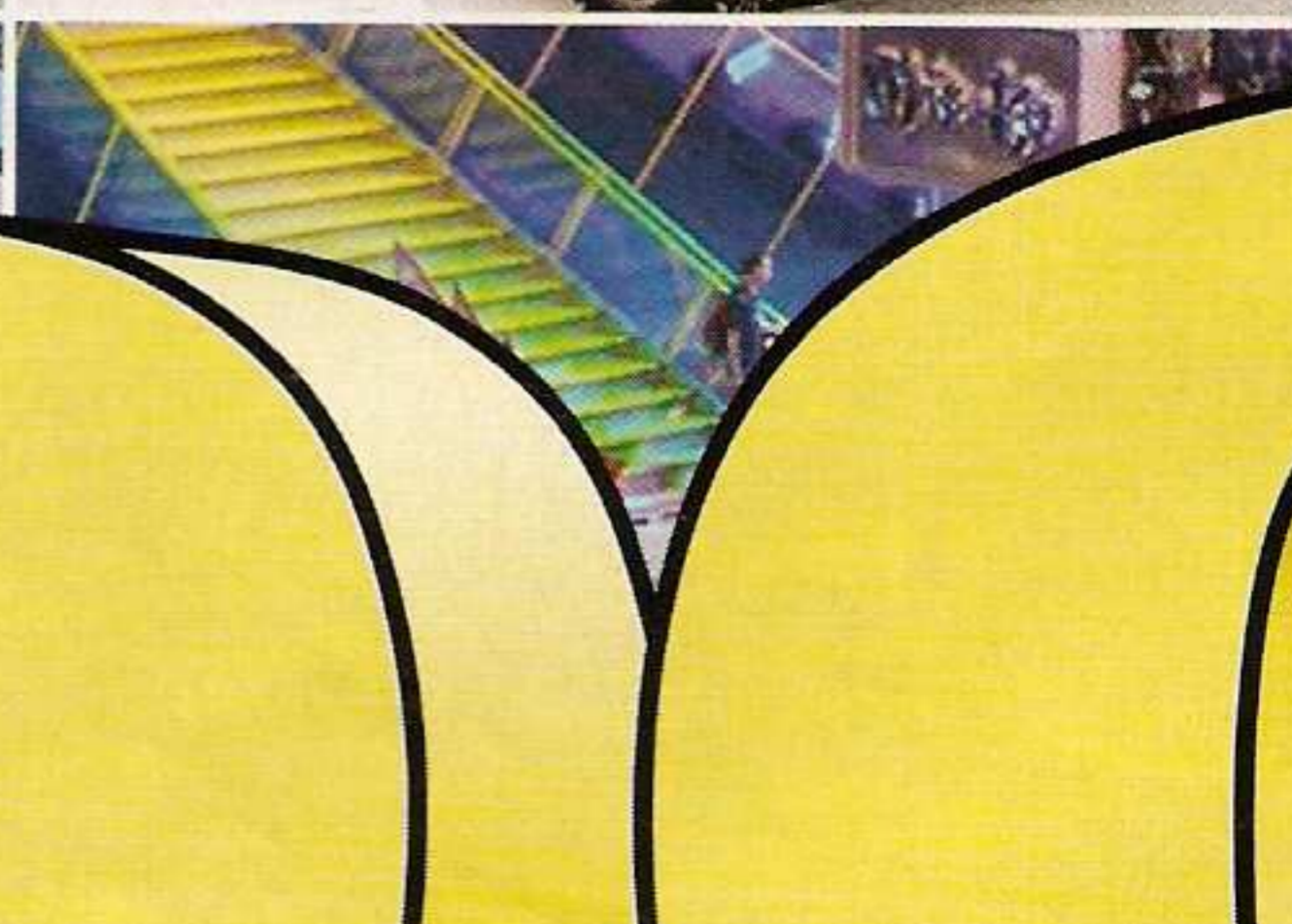
Fala, galera da GAMERS. Esta é a primeira vez que eu escrevo pra revista de vocês, então, vamos publicar minha carta! Eu até podia puxar o saco de vocês, dizendo como a revista está legal etc mas vamos ao que interessa... É o seguinte: o que é essa tal de E3? Eu sei que tem a ver com videogames, né? Quando vai ser? Por enquanto, é só isso, valeu. Marcel Silveira - SP

A E3, ou Eletronic Entertainment Expo, realmente tem a ver com videogames. Ela acontece em Los Angeles há alguns anos e traz as novidades que invadirão o mercado, não apenas no campo dos videogames, mas também de tudo aquilo que tenha a ver com entretenimento. Só que 90% do que se vê lá, são mesmo sobre videogames. Há exposição das maiores empresas do setor, como a Sony, a Nintendo e a Microsoft. Agora, se você quer saber quando a feira vai acontecer, temos uma má notícia e duas boas. Vamos começar pela parte ruim: a E3 deste ano já acabou. As boas notícias são que sua carta foi publicada e, nesta edição, você poderá acompanhar a cobertura completa que fizemos da feira. Vai fundo!

Mulheres, games incríveis, personalidades famosas e mais mulheres. O paraíso? Não, é a E3. Estivemos lá e contamos tudinho em primeira mão para você. Saque só as novidades!

200

E3

XBOX

Box detona na E3

Por: ***Fabio Michelin***

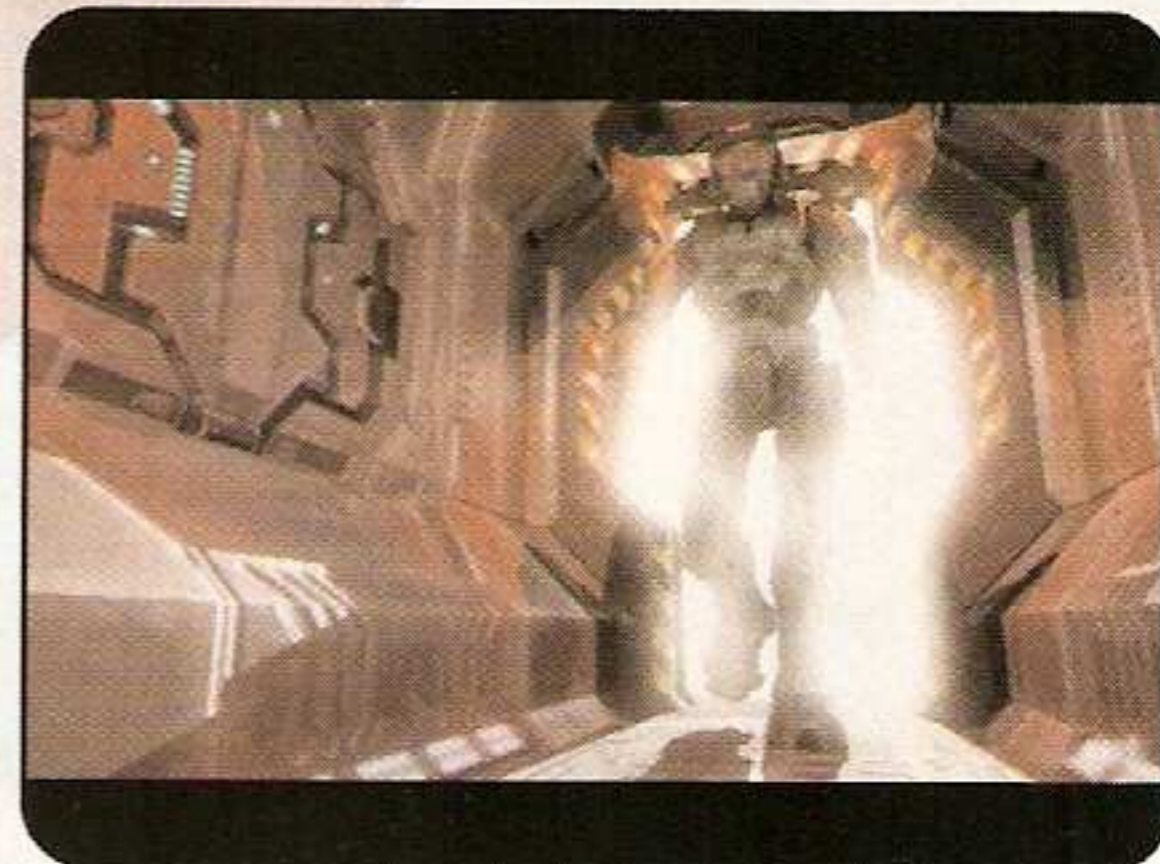
Este ano, a Microsoft entrou pra valer na feira. Seu estande era, de longe, o maior e trazia inúmeras novidades. Havia vários consoles ligados em rede para promover o Live, serviço de games on-line da empresa, que até agora é o mais bem-sucedido entre todos os consoles atuais. A companhia anunciou um Kit para ser ligado ao Xbox e transformar o console em uma máquina de mixar músicas Não se sabe ainda se isso poderá ser usado para games, mas a Microsoft vai cumprindo sua promessa de fazer do Xbox em uma máquina multimídia e não apenas um videogame. A caixa X trouxe também a maior atração da feira. *Halo 2*, que roubou a cena e deixou muito marmanjo de boca aberta. Chega de enrolação e vamos aos games.

O que todos queriam ver: Halo 2
Lançamento: 2004

Todo mundo na E3 tinha em mente ver a continuação do game de tiro da Bungie. Todos tinham isso na cabeça como meta principal. Mas foi mostrado apenas um vídeo do game, contrariando muitos que achavam que iriam colocar as mãos nessa obra-prima ainda este ano. O vídeo teve duração de 9 minutos, o suficiente para tirarmos conclusões sobre o que esperar do game em 2004.

O jogo do ano

Halo 2 está sendo aclamado antecipadamente como o jogo do ano e não é por menos. O trabalho que a Bungie está realizando é algo incrível. Ela está pegando tudo de bom de *Halo 1* e melhorando, além disso, está adicionando coisas para transformar o game no melhor jogo de tiro em primeira pessoa já produzido. Olha que o páreo será duro: ele deverá superar games de grande calibre e que já estão mais difundidos, como *Half Life 2* e *Doom 3*. Mas a Bungie parece não ser intimidada facilmente e concorre de igual para igual com estes monstros. Graficamente, o game está excelente, parece até que roda em um console novo, dado o grau de evolução. Tudo está melhor que no primeiro e mais detalhado. As telas que vimos eram ao ar livre, riquíssimas em detalhes e vastas. Toda esta evolução tem um nome: *Bump Mapping*, o efeito usado nos gráficos de *Halo 2*.

Este recurso adiciona detalhes, sombras e texturas sem ser preciso usar polígonos extras. Resultado: o game fica com outra cara, melhores efeitos e detalhes, e com um número menor de polígonos, assim, o processador fica livre para outras coisas, como efeitos de luz. O mesmo pode ser dito sobre o som. Em meio a uma galera de jornalistas ensandecidos, gritando e aplaudindo o game a cada momento, era possível ouvir vozes perfeitas e efeitos extraordinários. As explosões pareciam reais e os tiros dos soldados pareciam cercar a todos nós.

Novidades

As poucas novidades mostradas causaram bastante empolgação. Agora, a arma primária de *Master Chief* será um rifle que dispara mais lentamente que a metralhadora, mas tem maior impacto e já vem com uma mira telescópica acoplada. *Chief* também pode usar duas armas ao mesmo tempo. Em uma parte do vídeo, ele saca duas metralhadoras pequenas e começa a atirar. O pessoal quase desmontou o lugar de tanta euforia. Já o sistema de granadas parece igual ao game anterior, mas tudo bem, ele é ótimo. Outros veículos foram adicionados e agora é mais fácil de adquiri-los, graças a um movimento novo de *Chief*, em que ele pula em cima do veículo, chuta o inimigo para fora e toma o controle da caranga. É muito legal! Mas não pense que será só isso. O pessoal da Bungie já disse que ainda há um monte de surpresas para a galera.

Mas o que está rolando, afinal?

Tudo o que se sabe até agora sobre o enredo de *Halo 2* é que ele se passa logo após os ocorridos em *Halo 1* e que toda a treta agora se passará na Terra. *Master Chief* terá como missão principal salvar a raça humana da extinção total e, para isso, contará com um arsenal totalmente novo. Armas com miras telescópicas, metralhadoras, bazucas e, o mais importante, veículos para queimar o asfalto e a bunda dos inimigos mais pentelhos. Este game deixará gamemaníacos sem dormir por um bom tempo. Com certeza foi o melhor game apresentado em toda a feira.

Ninja Gaiden
Lançamento: final de 2003

Outro game que se deu bem foi o velho e bom *Ninja Gaiden*, que nasceu nos arcades e fez sucesso no nintendinho há muito tempo.

Nesta nova versão, haverá ação e pancadaria, mas a Tecmo, produtora do game, garante que *Ninja Gaiden* não será um game de ação e porrada. Ele irá além disso e surpreenderá com uma história bem bolada e elementos de exploração. A produtora espera alcançar um maior público mas o que havia de errado quando o game era pura pancadaria?

Graficamente, o game está impecável. Foi usado um *engine* similar ao empregado em *Dead or Alive 3*, com alguns incrementos. O personagem principal, Ryu Hayabusa, exibe movimentos suaves. Ele se move com velocidade e naturalidade pelos cenários, que são detalhados e dispõem de efeitos de luz perfeitos. Os elementos naturais, como fogo e água, também foram muito bem desenvolvidos e impressionam. Com certeza, o game mais belo para Xbox apresentado na E3, ao lado de *Halo 2*.

Armas e mais armas

Uma das novidades é a possibilidades de trocar de armas, deixando a velha espada de lado por um tempo. Na feira, foi mostrado apenas um Nunchaku e arco e flecha, mas a versão final deverá dispor de um arsenal maior. As armas não são o único jeito de derrotar os inimigos: Ryu também pode se valer de artes marciais e encher a cara dos bandidos de pancadas. E, se você não estiver a fim de trabalho, pode simplesmente detoná-los com fortes magias.

Fable
Lançamento: início de 2004

Este é para os jogadores que estavam reclamando da falta de RPGs no console da Microsoft. *Fable* é um projeto grande e ganancioso, primeiro pelo seu projeto gráfico, segundo por seu conteúdo: você deverá controlar seu personagem ainda criança e evoluí-lo até a idade adulta. Em todo o tempo, rolará uma história que você seguirá, mas não será nada pré-determinado. Você terá total liberdade para fazer o que quiser. Poderá escolher o caminho do bem e se tornar um grande rei, por exemplo, ou seguir pelo caminho da vingança e se tornar um vilão impiedoso. Como já foi dito, *Fable* também se destaca pelo seu projeto gráfico, como pode-se ver pelas fotos. Os personagens estão bem construídos e os cenários são enormes e detalhados. Há um trabalho todo especial para que o ambiente mude conforme a hora, assim, você verá o tempo passar e o dia virar noite, em um show de efeitos visuais.

Project Gotham Racing 2
Lançamento: final de 2003

Continuação de um dos melhores games de corrida para Xbox, *Project Gotham* volta em grande estilo numa continuação imperdível, com mais carros, mais pistas e muita velocidade.

Doom 3
(sem data de lançamento)

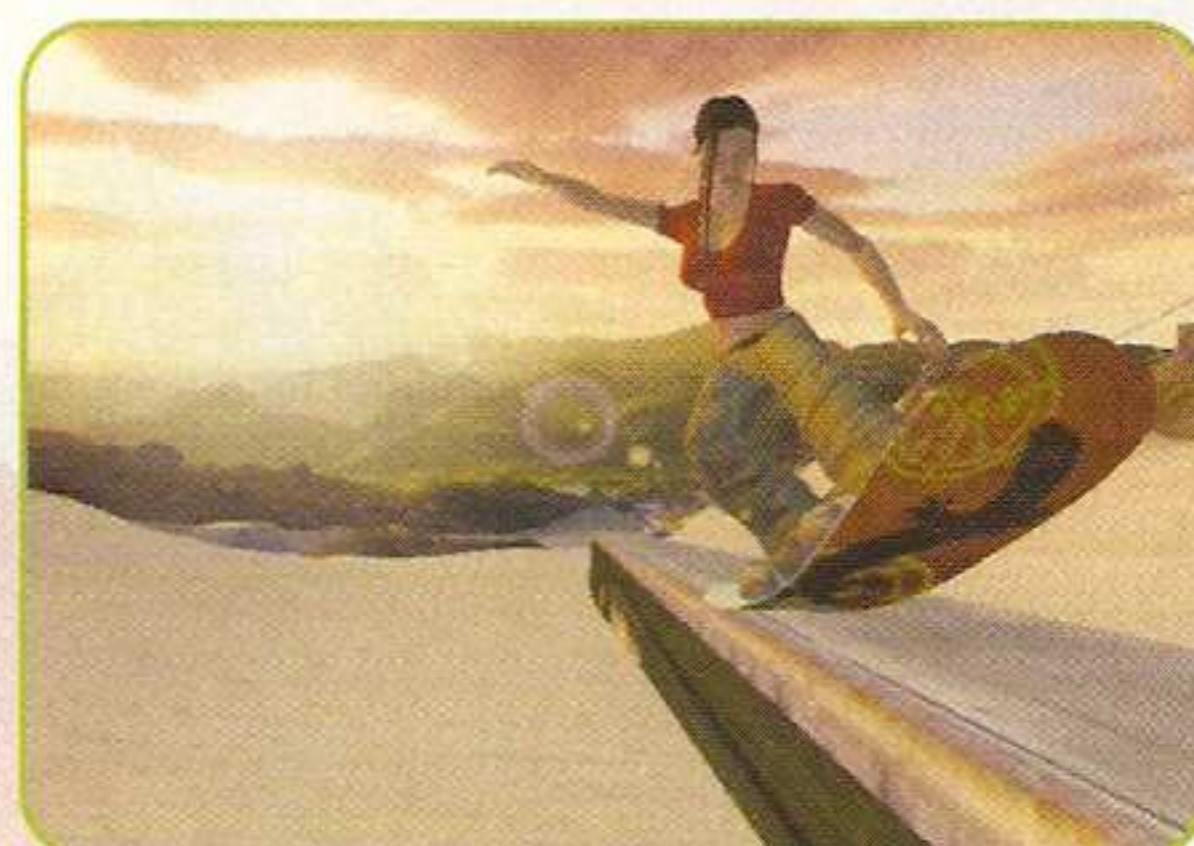
Continuação do consagrado game de tiro em primeira pessoa, *Doom 3* ainda nem deu as caras no PC, mas já está confirmado para Xbox, único console capaz de rodá-lo, segundo Carmack, produtor do game.

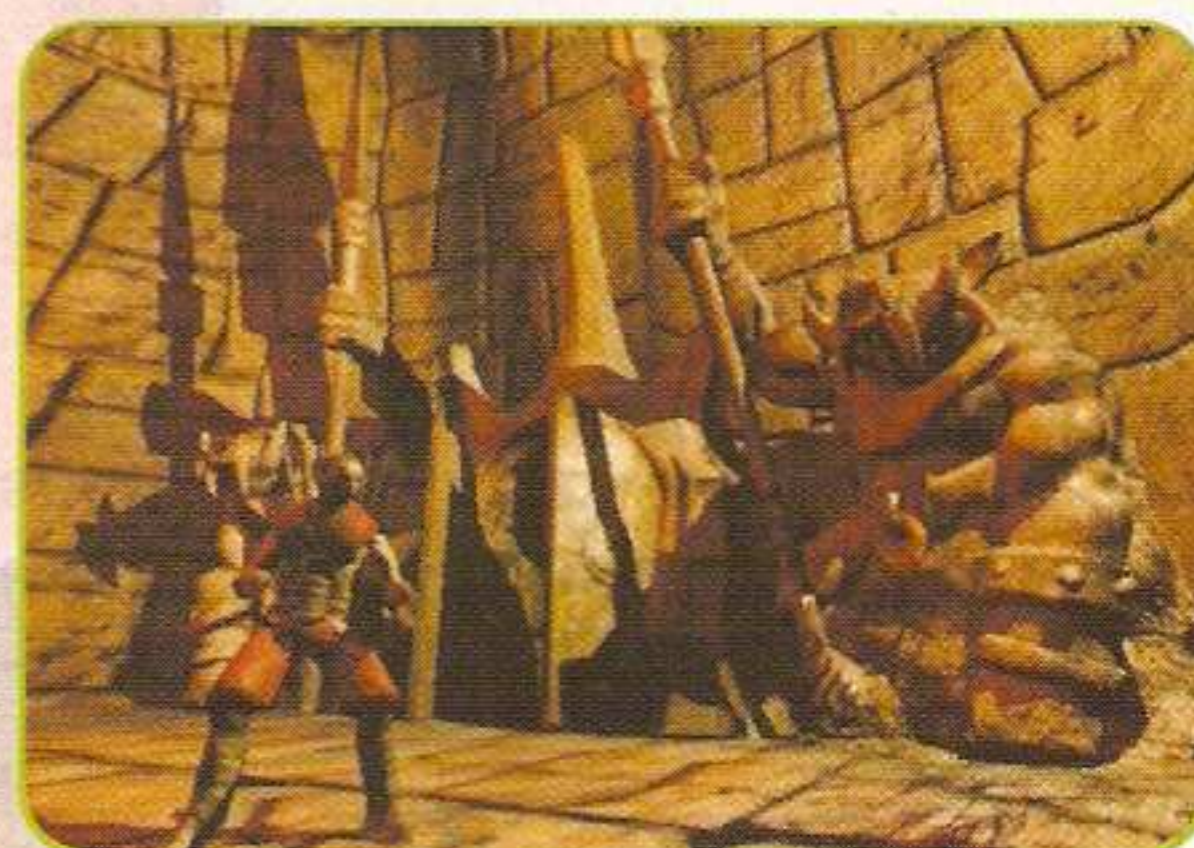
XBOX

Megatama (sem data de lançamento)

A beleza gráfica é o que mais chama a atenção aqui e não é por menos. O game conta com a colaboração de Hiroshi Kawai, que tem em seu currículo *Final Fantasy 7* e *Final Fantasy 9*.

Amped 2 (setembro de 2003)

Continuação de um dos melhores games de esporte do Xbox, *Amped 2* deverá chegar ainda melhor que o original. Ele terá suporte ao Live, em que você poderá correr contra outros competidores via rede e baixar cenários e personagens.

Vultures (sem data de lançamento)

Neste game, você estará na pele de um gladiador e deverá defender sua vida em mais de 25 arenas detalhadas e cheias de armadilhas, para, assim, ganhar sua liberdade. O game ainda não tem data de lançamento, mas promete empolgar os brigões de plantão.

Outlaw Volleyball (junho de 2003)

Duas palavras descrevem bem este título: sem noção. Trata-se de um game de vôlei em que mulheres seminuas e homens fortões fazem a maior farra. Mas ainda é cedo para julgar o game. Quando colocarmos as mãos nele, aí sim, poderemos dizer se é pura apelação sexual ou se é divertido.

Conker Live and Uncut (sem data de lançamento)

Pegar um game de aventura e transformá-lo em um game de tiro pode parecer inadequado, mas, em se tratando do pessoal da Rare, tudo pode ser feito. Uma coisa é certa: toda a irreverência do esquilo *Conker* estará presente.

Voodoo Vince (previsto para 2003)

Um game muito original. O personagem principal é um boneco de Vodu. Você deverá detonar seus inimigos usando mais de trinta ataques diferentes e, assim, passar pelos cenários super criativos.

Grabbed by the Ghoulies (outubro de 2003)

Surpresa da Rare para os fãs do console da Microsoft. Neste jogo de aventura, você (Cooper) deve entrar em uma mansão mal-assombrada e resgatar sua namorada das garras perversas de mais de 30 tipos diferentes de monstros e aberrações.

Dead or Alive On-line (final de 2003)

Trata-se de uma compilação, em que encontraremos *Dead or Alive 1*, que terá seus gráficos mantidos (como no PSone e Saturn), e *Dead or Alive 2*, que receberá um novo tratamento visual. Mas as disputas on-line serão a atração principal.

Kameo: Elements of Power (segundo trimestre de 2004)

A Rare já tinha apresentado esse game na E3 de 2002, mas, naquele tempo, o jogo estava sendo produzido para GameCube. Aqui você jogará com Kameo, um menino que possui poderes mágicos e pode invocar monstros para ajudá-lo. Serão 20 fases ao todo, cheias de mistério e aventura e 18 monstrinhos, cada um com poderes particulares.

Trinity (previsto para 2004)

Um jogão de tiro em primeira pessoa. A ação rola solta aqui. *Trinity* promete eletrizar os fãs com jogabilidade rápida e ação alucinante. A trilha sonora também promete ser uma paulada, com trilhas de puro Heavy Metal.

Líder mostra suas armas

A Sony esteve presente na E3 de uma maneira diferente. Na posição de vencedora da guerra entre os consoles, a empresa se preocupou mais em manter seu trono do que em mostrar algo novo. Mesmo assim, o desempenho da companhia japonesa foi bom e, com certeza, grandes títulos devem pintar nas telas do Playstation 2.

Metal Gear Solid 3 Snake Eater
Lançamento: final de 2003

Todo mundo estava esperando este jogo, mas ninguém imaginava o que a Konami havia preparado. Um vídeo em que Metal Gear Solid 3: Snake Eater foi mostrado ao público. Foi a primeira informação dada sobre o título.

Vai uma cobrinha aí?

A aventura se passará na selva, lembrando os primeiros games da série. Porém, Snake estará sozinho e deverá se virar para sobreviver, e olha que o mago Kogima (diretor do game) levou isso ao pé da letra.

Será preciso se preocupar com várias coisas no decorrer do game.

Primeira: você estará cercado por um exército terrorista, prontinho para fazer picadinho do pobre Snake. Por isso, você não poderá ser visto de maneira alguma.

Segunda: para não ser visto, você deverá se camuflar, combinando as roupas que o personagem usa, o tipo de terreno em que se encontra e até mesmo pinturas no corpo (principalmente no rosto), para se confundir ao máximo com o ambiente.

Terceira: Snake está em uma floresta e terá que se alimentar para sobreviver. Isso mesmo, você deverá caçar animais para que Snake coma e mantenha as forças. Caso contrário, o herói vai ficando fraco, começa a perder velocidade, fica trêmulo, dificultando a mira, e, finalmente, morre. Mas não se preocupe: há um grande "menu", de peixes a animais silvestres. No vídeo, Snake aparece degustando uma cobra. Daí vem o nome do game.

Novas possibilidades

Ao mesmo tempo em que a natureza é sua inimiga, ele é sua melhor amiga. Você deverá usá-la para se esconder e fazer armadilhas para seus inimigos. No vídeo, Snake se pendurava em uma árvore e seguia um pequeno grupo de soldados até o local mais adequado para abatê-los. Como Snake foi seguindo por cima das árvores,

ninguém o notou, Tudo foi bem calculado para que não fosse feito nenhum som alto e chamasse a atenção dos guardas.

Isso adiciona inúmeras possibilidades:, você terá mais liberdade para agir, poderá seguir pelas copas das árvores, pela grama alta ou se esconder atrás de pedras e barrancos. Qualquer coisa vista na tela pode ser usada. Depende da sua criatividade.

Muito show!

No game, foi usado um *engine* superior ao visto em *MGS2*. Os cenários estão mais detalhados e os personagens, também. As expressões faciais de Snake foram mais trabalhadas e seus movimentos estão mais suaves. No vídeo, também foi possível ver efeitos especiais de primeira, como luz e sombra, brilho e elementos naturais, como a água, que estava perfeita, e o fogo, que ficou bastante real.

Infelizmente, nada foi revelado sobre o enredo. Mas isso deve pintar logo, pois o game está previsto para este ano. Nada foi confirmado sobre funções on-line. Há boatos que indicam que haverá, porém, ainda não se sabe de que maneira.

Gran Turismo 4
Lançamento: 2004

A tão esperada continuação da melhor série de jogos de corrida da face da Terra foi mostrada na E3, em vídeo e em formato jogável. *Gran Turismo 4* será melhorado em todos os pontos, foi o que os produtores do game disseram, e, a julgar por estas fotos e pelo que vimos e jogamos, os caras estavam falando a verdade. Além disso, gráficos melhores, física mais realista, mais carros, mais pistas e mais diversão. A Sony trouxe a grande notícia: Gran Turismo 4 poderá ser desfrutado on-line. Ou seja, pessoas do mundo todo vão poder tirar seus rachas em rede e lutar pelo primeiro lugar com os melhores corredores do mundo. Não foi revelado se haverá um modo de carreira on-line, mas não custa sonhar, não é?

Mais carros e pistas

Para variar, o título novos carros e pistas para o jogador se acabar. Você deverá seguir o mesmo esquema de antes: conseguir as licenças realizando determinadas tarefas e só depois correr nos campeonatos.

Graficamente, o game parece estar melhor. Porém nada que espante, mas, tudo bem, *GT3* já era de cair o queixo. A jogabilidade também foi aprimorada e a física estará mais real que nunca.

Um ponto que desanima é saber que este será o último game da licença a sair para Playstation 2. Um dos produtores disse que *GT4* usará 100% da capacidade do console. Seria impossível melhorá-lo em uma versão futura, por isso, *GT5* só no Playstation 3.

Surpresa!!! O novo portátil da Sony

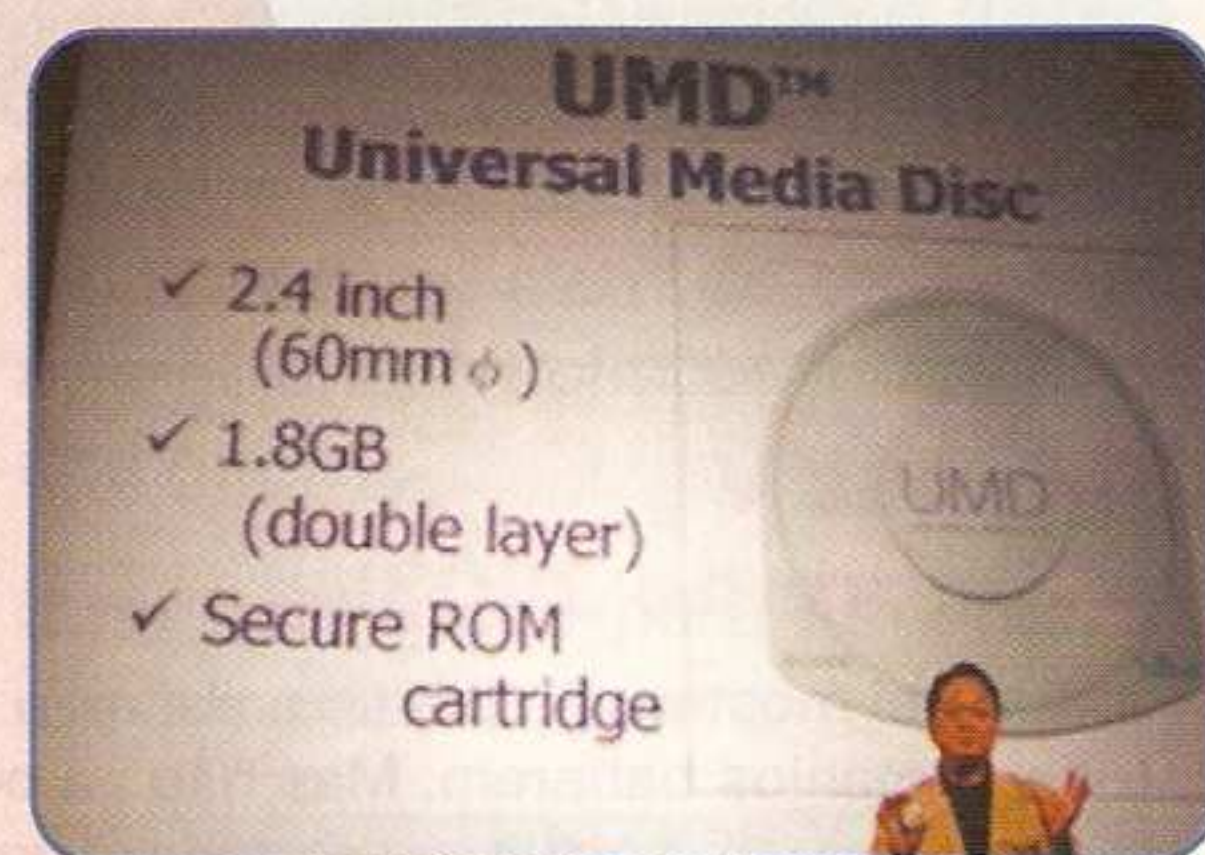
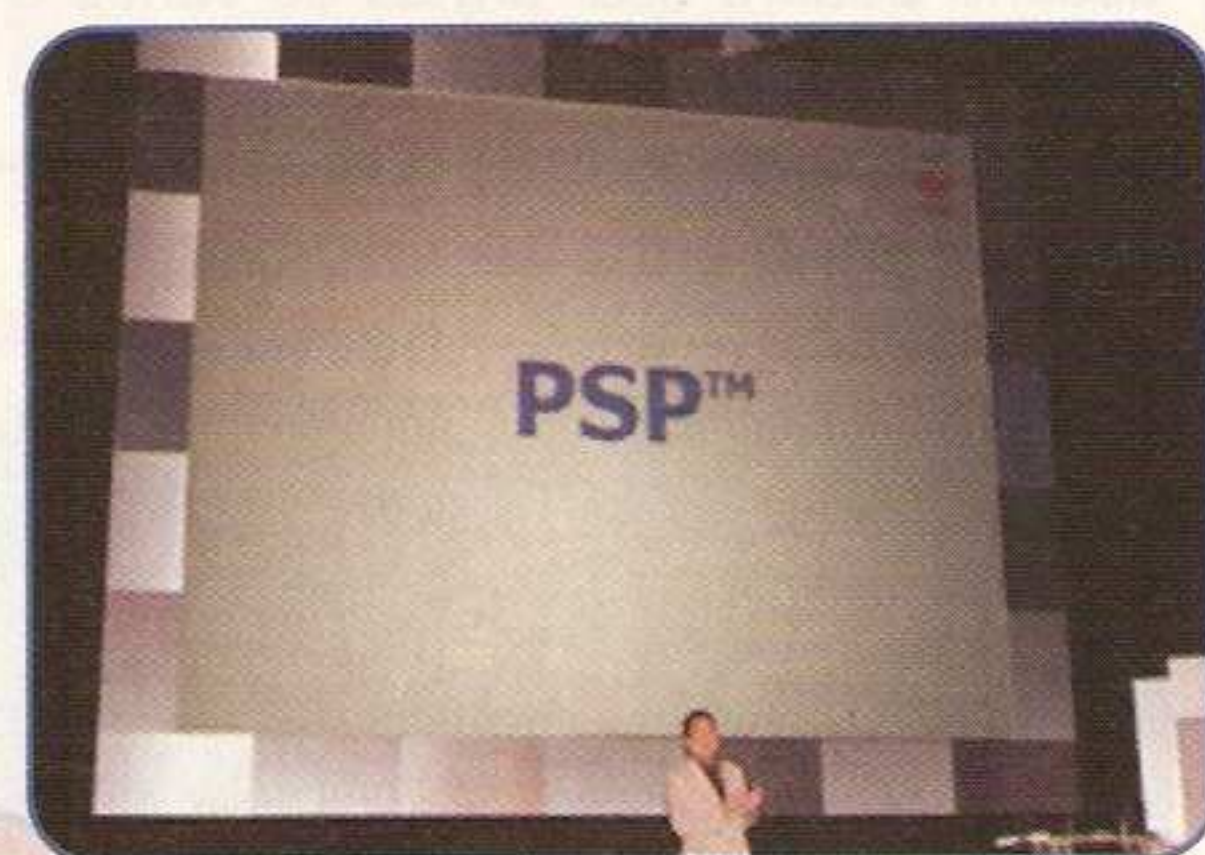
A maior bomba da E3 deste ano, com certeza, foi o anúncio de que a Sony entrará no mercado de games portáteis. Isso mesmo: a empresa decidiu finalmente produzir um console portátil. E ele não será apenas um videogame. Também rodará filmes e músicas em MP3, terá duas conexões USB e poderá ser ligado ao PS2 e computadores. Como isso será feito ainda não foi revelado.

UMD, a nova mídia.

Algo que chamou muito nossa atenção foi a mídia que o pequeno console usará, o UMD (Universal Mini Disc). Trata-se de um disco de 60 mm de largura, que fica dentro de um cartucho, parecido com os MDs que existem hoje. A Sony diz que uma destas belezinhas poderá conter até 1,8 GB de informação, ou seja, mais ou menos três cds convencionais.

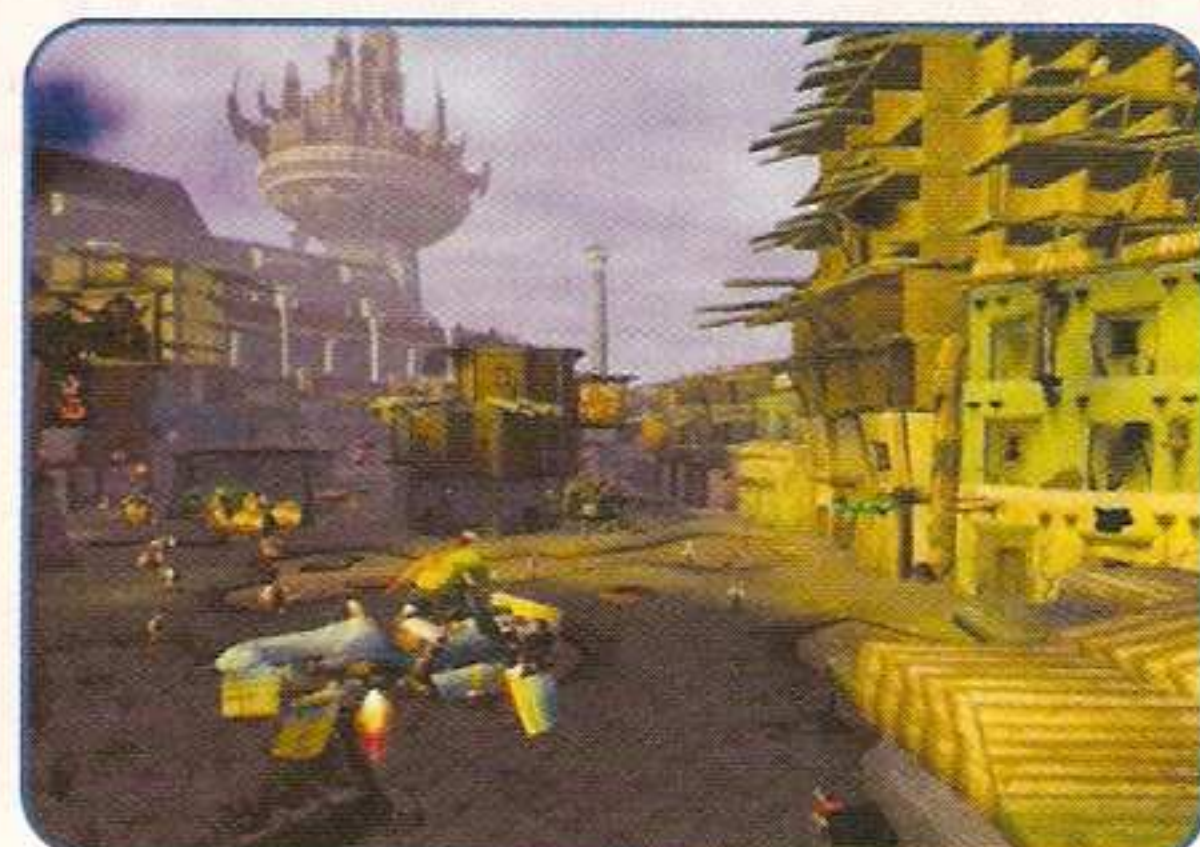
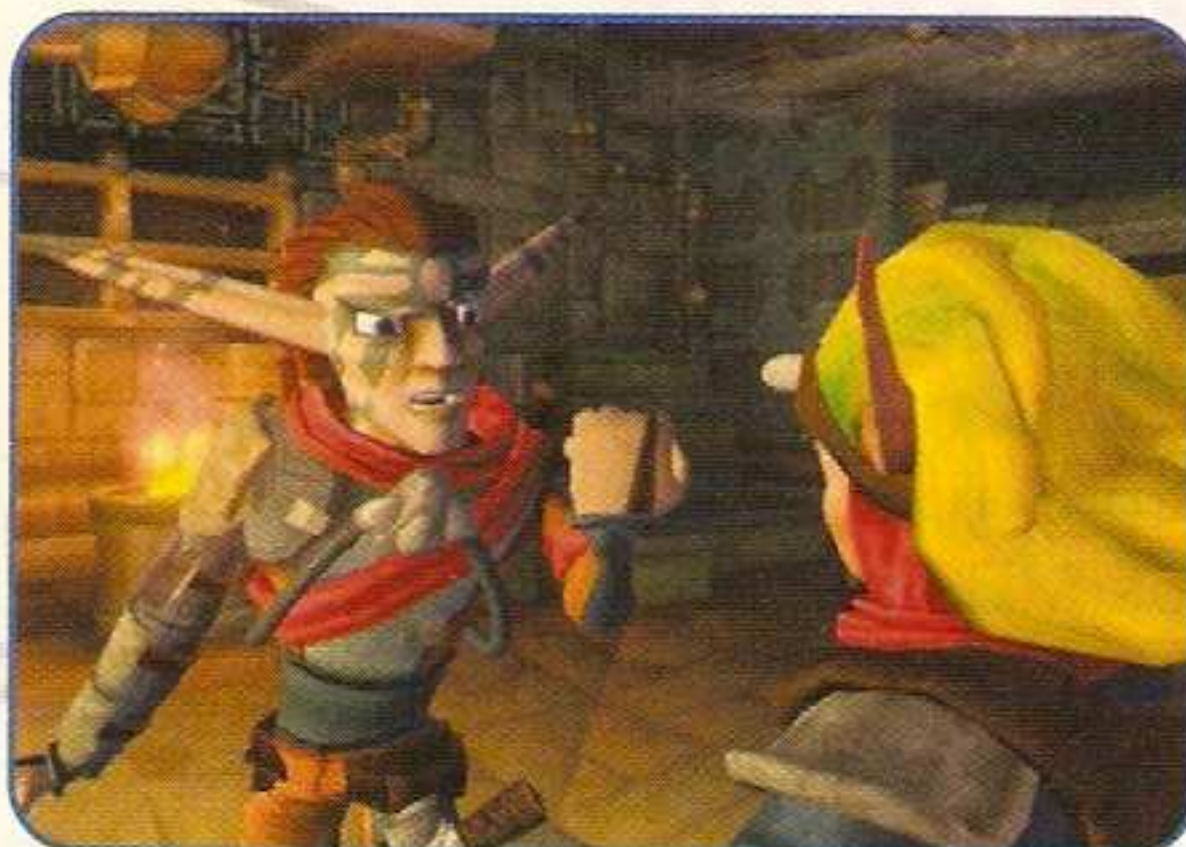
O poder na palma da mão

O pequenino PSP terá um chip gráfico capaz de rodar games em 3D. Nada foi anunciado ainda sobre as especificações técnicas da máquina, mas a companhia afirmou que ele fará games melhores que o PSone, tanto nas gráficos como no som. A telinha será de cristal líquido e terá 480x272 de resolução em formato 16:9. Terá luz interna, como no novo GBA SP da Nintendo.

O console ainda não tem data definida para chegar às lojas. A previsão é para o final de 2004.

Castlevania: Lamment of innocence (final de 2003)

Foi revelado mais um capítulo da série *Castlevania*, desta vez no *PS2*. O game mudará muito. Será todo em 3D, o que desaponta alguns fãs da série. Mas fique tranqüilo: o mesmo time de produção que nos trouxe o *Castlevania* do PSone (aclamado até hoje como o melhor game da série) foi encarregado de produzir este game. Isso já nos dá a certeza de que o título será muito bom.

Jak 2: Renegade (final de 2003)

Sucesso absoluto no ano passado, Jak não ficará engavetado por muito tempo. Segundo a produtora Naughty Dog (a mesma de *Crash Bamdicoot*), *Jak 2* terá animações nunca vistas no *PS2*. Os cenários também serão mais vastos e o usuário poderá usar armas de vários tipos.

Ratchet & Clank: Going Commando (novembro de 2003)

Outro título de aventura que deverá ganhar continuação este ano é *Ratchet & Clank: Going Commando*. O game seguirá o mesmo padrão do primeiro, mas os gráficos tiveram uma melhora, como se pode ver pelas fotos.

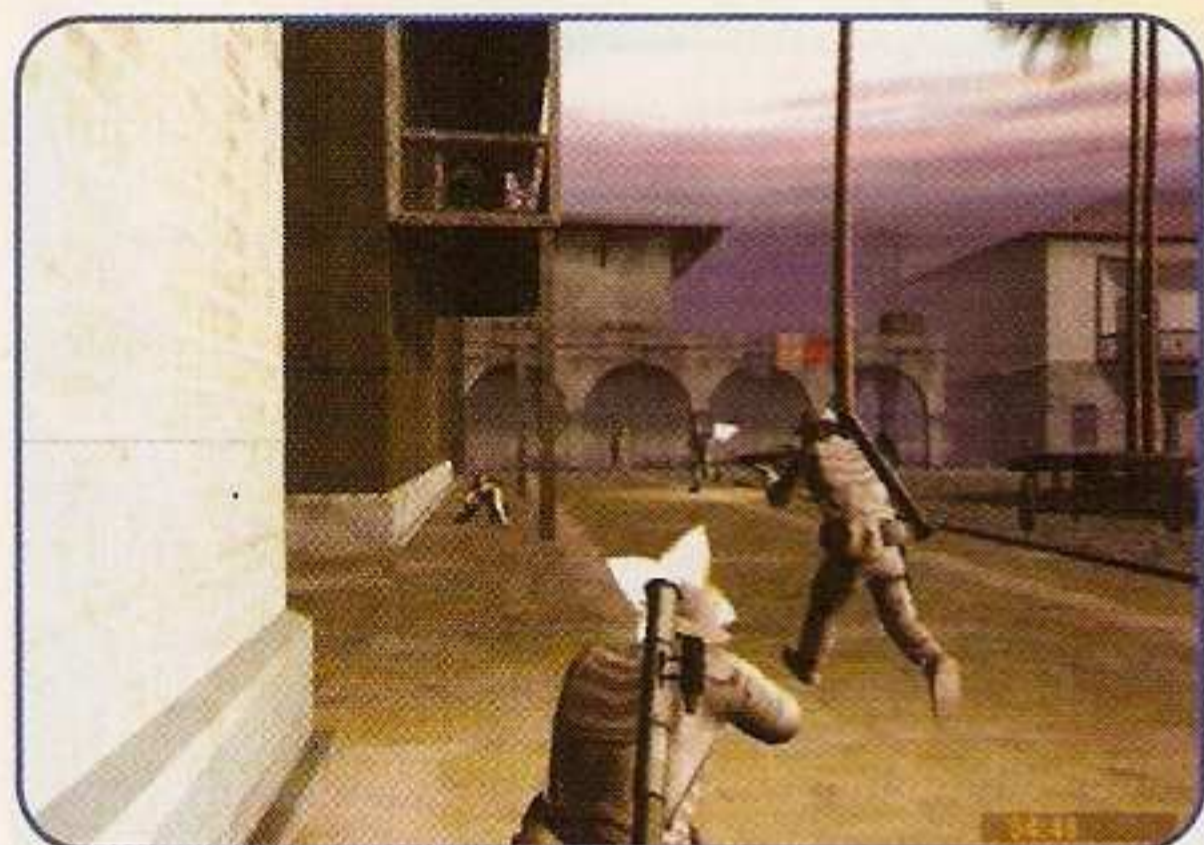
Gradius V (outubro de 2003)

A Konami mostrou ao público, enfim, o esperado *Gradius V*, desenvolvido com gráficos 3D que chutam o balde e fazem muitos marmanjos babarem. Mas não vá pensando que por ter gráficos 3D a jogabilidade vai mudar. Não senhor, o game continuará no mesmo estilo que o tornou uma lenda: *shooter* lateral.

Socom 2 (Novembro de 2003)

Grande sucesso, Socom ganhou jogadores em todo o mundo. Principalmente por ser um dos melhores games para se jogar on-line no PS2. Nesta seqüência, a essência deve ser mantida. Você participará de várias missões contra terroristas e realizará tarefas trabalhando junto a uma equipe que pode ser controlada pelo computador, ou com jogadores via rede.

Fatal Frame 2 (Final de 2003)

Continuando com grandes seqüências de games de sucesso, a Tecmo deve lançar seu *Survival Horror* no final do ano. Nesta seqüência, você jogará com dois personagens, Mayu e Mio, e deverá alterná-los em certas partes do game. Os gráficos também foram aprimorados.

Syphon Filter: Omega Strain (Final de 2003)

Mais uma continuação! Neste grande game de espionagem, você deverá passar por 13 cenários enormes e explorar suas habilidades ao máximo. Pode esperar mais ação e aventura que nas versões anteriores, porque o time de produção prometeu detonar desta vez.

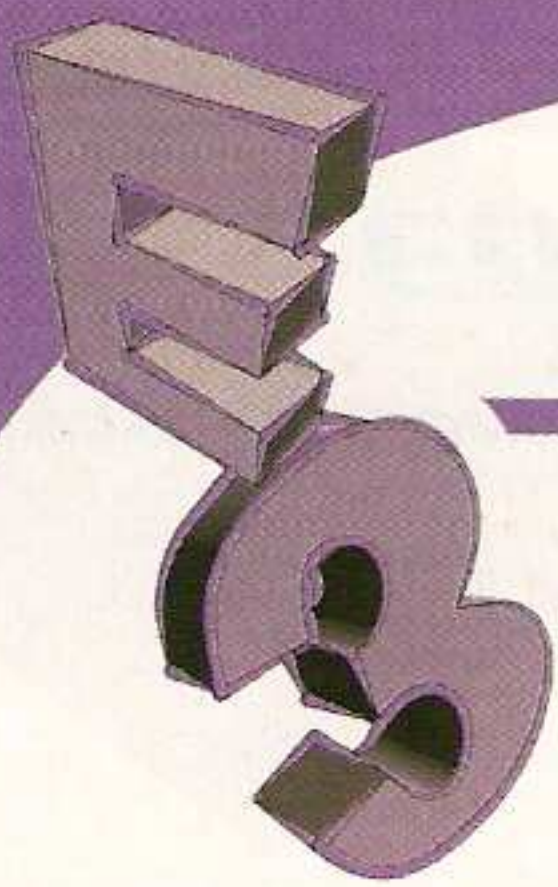
Legacy of Kain: Defiance (sem data de lançamento)

Mais uma seqüência, *Kain 2* chega às telas do PS2 com pinta de campeão. Os gráficos foram melhorados (até que enfim) e a história promete conquistar, como de costume. Infelizmente, o game não tem data de lançamento.

Bloody Roar 4 (Novembro de 2003)

Game de luta nascido no PSone, *Bloody Roar* não é nenhum *Tekken*, mas tem uma boa quantidade de fãs. Esta nova versão promete trazer personagens novos e cenários mais legais, além, é claro, de transformações bestiais fantásticas.

Seven Samurai 20XX (inicio de 2004)

Anunciado pela *Sammy*, (a mesma empresa que fez *Guilt Gear X*) *Seven Samurai* é baseado no filme do grande Akira Kurosawa. Mas, diferente do longa, o game será ambientado em um futuro distante. Você jogará com um samurai que está à procura da perfeição e, se sobrar um tempinho, salvará o mundo.

Cube devagar quase parando

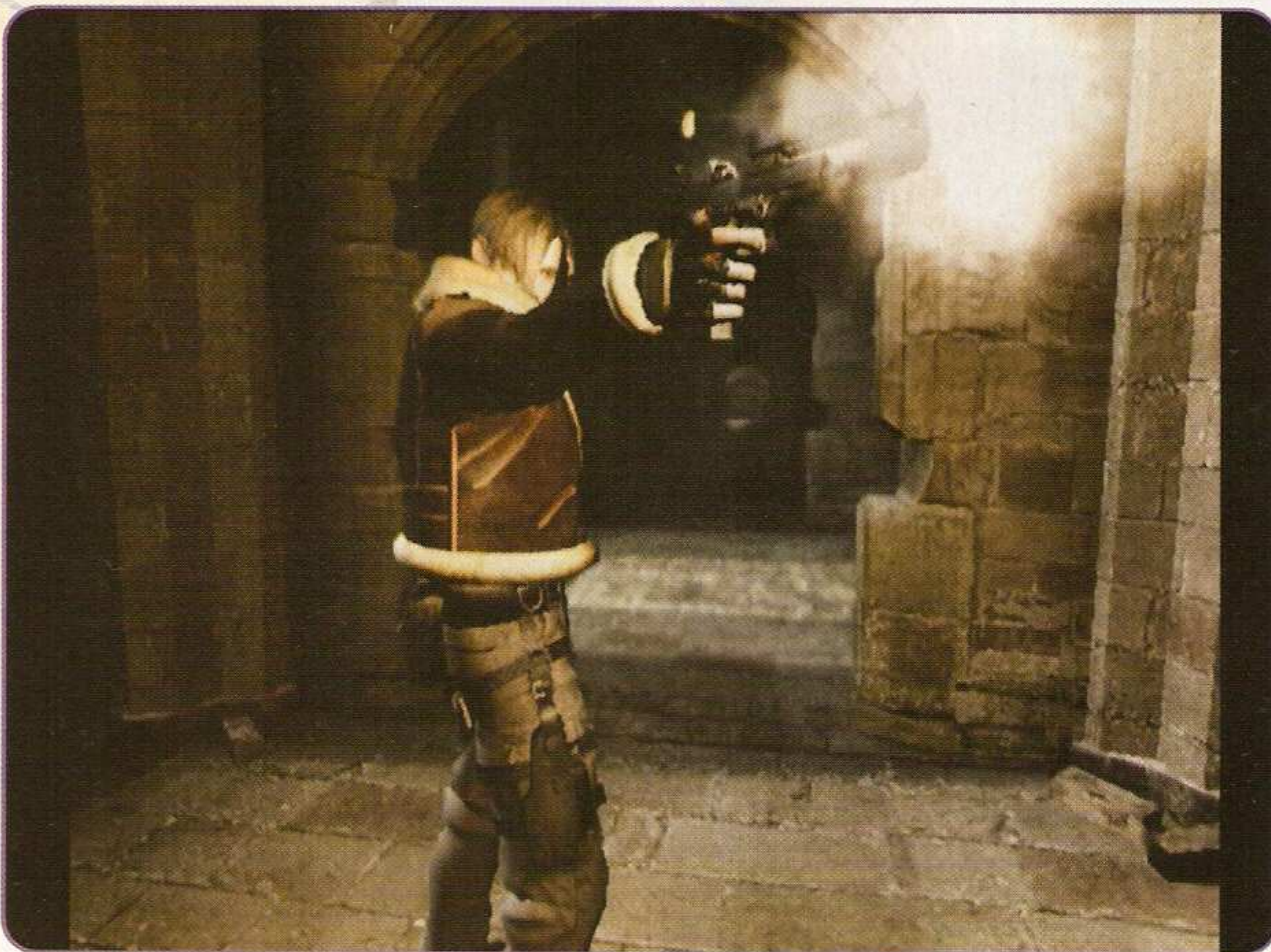
A Nintendo comportou-se de maneira estranha na feira. A Big N costuma apresentar novidades e surpreender com lançamentos incríveis. Porém, desta vez, a empresa não causou o impacto de sempre e acabou tendo o pior desempenho da feira. Apesar disso, há bons games programados para suas plataformas.

Resident Evil 4

Lançamento: final de 2003/começo de 2004

RE 4 deu as caras no evento e despertou atenção. Foi mostrado um vídeo em que Leon andava por ambientes horripilantes, totalmente em 3D. Foram abandonados de vez os cenários em 2D usados nas outras versões para GameCube.

Horrível!

Nunca *Resident Evil* esteve tão assustador. Os gráficos estão sombrios e o clima do jogo está para lá de pesado, chegando a lembrar seu concorrente da Konami, *Silent Hill*. Os cenários exibem efeitos de luz e sombra. Tudo foi feito minuciosamente. Até os objetos simples receberam um acabamento especial. Os personagens estão muito bem-feitos. Leon, por exemplo, está bem acabado e detalhado. Possui expressões faciais incríveis e tudo mais. Os zumbis também receberam um tapa e alcançaram um nível espetacular.

Esta história será a continuação de *Resident Evil 2*, em que Claire e Leon se separaram, Claire foi atrás de seu irmão Chris e acabou se metendo em encrencas em uma fábrica da Umbrella na Europa (vimos isso em Resident Evil: Code Veronica). Neste game veremos o que aconteceu com Leon, que partiu para a sede da Umbrella para tentar colocar um fim, de uma vez por todas, neste pesadelo.

não é? Com isso, a Capcom espera trazer uma experiência mais completa e complexa, até para os fãs mais experientes da série.

Data indefinida

Mais uma vez, a Capcom fez mistério com a data do game. No final do vídeo, foi mostrada a previsão para 200X, ou seja, pode ser que saia ainda este ano, ou, na pior da hipóteses, em 2004. Mas valerá a pena esperar para curtir esse game, que promete ser o melhor da série.

Adições sempre são boas! (Ok, nem sempre...)

Em todo RE a Capcom inova algum elemento na jogabilidade. Como, por exemplo, o esquema de trocar de personagens em *RE 0* e o sistema de armas secundárias de *RE 1*. Infelizmente, a novidade em RE 4 ainda não foi revelada, mas podemos especular algumas coisas. Parece que, no game, Leon está infectado pelo T-vírus, pois, em uma cena do antigo vídeo, ele sente uma grande dor, se ajoelha e vários zumbis o cercam, nesta hora o vídeo troca de cena.

Talvez agora Leon possa, de vez em quando, usar ataques diferentes, devido à presença do T-vírus em sua corrente sangüínea. Além disso, ele deverá correr contra o tempo para que não seja dominado pelo vírus e vire um zumbi. Por falar em zumbis, eles estão mais perigosos, mais rápidos e difíceis de matar. Há ainda alguns que usam armas. No vídeo apresentado na E3, um zumbi atacava Leon usando um singelo gancho de açougue, coisinha básica,

Metal Gear Solid: Twin Snakes
Lançamento: final de 2003

É isso aí, pessoal! Podem começar a comemora: a mega série da Konami está prestes a desembarcar no GameCube. Isso é motivo de festa, já que a série não pintava nas telas da Nintendo desde 87. Tudo bem, saiu até uma versão para GBC, mas poxa, o game era muito simples e não tinha tanta emoção como as versões dos consoles grandinhos.

O velho e bom Metal Gear

Para a felicidade de alguns e desânimo de outros, a Konami revelou que Metal Gear Solid: Twin Snakes é o tão falado remake da versão PSone. Mas não pense que o game será o mesmo, como aconteceu com *Resident Evil 2* e *3*. O game será todo remodelado graficamente e deverá ficar parecido com *Metal Gear Solid 2*. Além do upgrade gráfico, ele contará com mudanças na jogabilidade e talvez até com a adição de cenários novinhos em folha. Falando de gráficos, por enquanto o game lembra a versão PSone. Os personagens estão bem simples e os cenários, apesar de maiores, ainda não chegaram ao nível de *Metal Gear Solid 2*. Mas, como o game ainda vai demorar para ser lançado, quem sabe isso ainda mude e o pessoal da Silicon Kinghtes deixe o game ainda melhor.

A união faz a força

Para produzir esse incrível game, foram unidas diversas pessoas. Acredite se quiser, mas a produção deste game deve contar com os dois maiores gurus dos games da atualidade. Hideo Kojima, criador e diretor de *Metal Gear,* e Myamoto San, criador de *Mario, Zelda, Star Fox* e inúmeras outras pérolas da Nintendo. Toda a parte gráfica e programação ficará por conta da Silicon Knights (*Eternal Darkness*). O time é de peso e, levando o nome de Myamoto e Kojima, pode esperar que coisa boa sairá daí.

Final Fantasy Crystal Chronicles Lançamento: final de 2003

Há muito tempo que os fãs dos consoles da Nintendo não viam um game da Square. Desde a época do Super Nintendo, os videogames da Big N não recebiam games da série *Final Fantasy*. Mas este tabu está prestes a ser quebrado. Final Fantasy Crystal Chronicles é motivo de comemoração, finalmente o jejum será quebrado e os milhares de Nintendistas poderão jogar esse grande RPG, que vira de cabeça para baixo o mercado de games em todo o mundo.

Inspirado em Zelda

Crystal Chronicles não será um RPG como *Final Fantasy 9 ou 10*. Ele será um pouco mais agitadinho; calma, vamos explicar. O game segue linha de jogos como *Zelda*, onde as batalhas rolam em tempo real (você controla o personagem e ataca quando quer) e não por turnos, como na maioria dos RPGs. Por isso, o game fica mais com cara de jogo de aventura do que com cara de RPG. Não fique desapontado com isso, o game está com uma cara ótima e promete detonar na jogabilidade.

Chame a galera

Outra característica única será a possibilidade de se jogar com três amigos. A diversão será bem maior. A Square disse que, em certos momentos, será imprescindível que todos os jogadores colaborem uns com os outros para poder prosseguir. Os jogadores deverão interagir entre si e pensar em estratégias para se sair bem nas aventuras.

ESPECIAL

Star Fox Armada (sem data de lançamento)

Fox está de volta, desta vez em um game de tiro, deixando de lado, por enquanto, as aventuras. A maior novidade neste título será, com certeza, a possibilidade de se jogar tanto com a nave Airwing como no chão, por tanque ou a pé. Jogando a pé você poderá correr pelos cenários e coletar armas diversas, como em um game de tiro em primeira pessoa.

Metroid Prime 2 (sem data de lançamento)

Pouco foi dito sobre este game. Apenas um pequeno vídeo foi mostrado e anunciado que ele está sendo produzido pelo mesmo time que fez o primeiro Metroid do Cubo. Nem o nome oficial foi revelado, porém, deu para notar que o game seguirá linha de Prime e terá gráficos ligeiramente melhores. Já podemos esperar com grande entusiasmo por esse magnífico título.

Mario Kart: Double Dash (Final de 2003)

O game mais legal e divertido de corrida está de volta às telas. *Mario Kart* chega ao Cubo com muitas novidades, a maior delas é a possibilidade de se jogar com dois personagens no mesmo Kart. Um dirige o carrinho e o outro se ocupa em atrapalhar os concorrentes. Poderão ser ligados até seis Cubos para uma boa partida multiplayer.

Geist (sem data de lançamento)

Quem disse que os donos de Cube vão ficar sem games de tiro em primeira pessoa? *Geist* chega para suprir a vontade dos fãs da Nintendo de dar uns tirinhos. Neste game você jogará no papel de um fantasma e deverá se apossar dos corpos de várias pessoas para realizar as tarefas que lhe serão impostas.

Pokémon Colosseum (final de 2003)

A aclamada série da Nintendo está chegando ao GameCube. Este game segue o esquema da versão Stadium, em que você pode carregar Pokémons do seu GBA e usá-los em batalhas animais. Será possível carregar bichinhos da versão Pokemon Sapphire & Ruby.

Mario Party 5 (sem data de lançamento)

Nem terminamos a quarta versão de *Mario Party* e a quinta já está no forno. O game deverá seguir o mesmo esquema de sempre: você deverá se dar bem contra três amigos em um tabuleiro muito divertido. Há a esperança de que desta vez dê para jogar on-line, o que tornaria o game muito mais divertido.

Gotcha Force (final de 2003)

Surpresa da Capcom para o Cubo, *Gotcha Force* segue o mesmo estilo de *Mega Man*, porém, não tão linear. Você poderá disputar partidas contra mais três amigos em tela dividida. Graficamente, o game parece bem simples, mas bem divertido.

Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike (final de 2003)

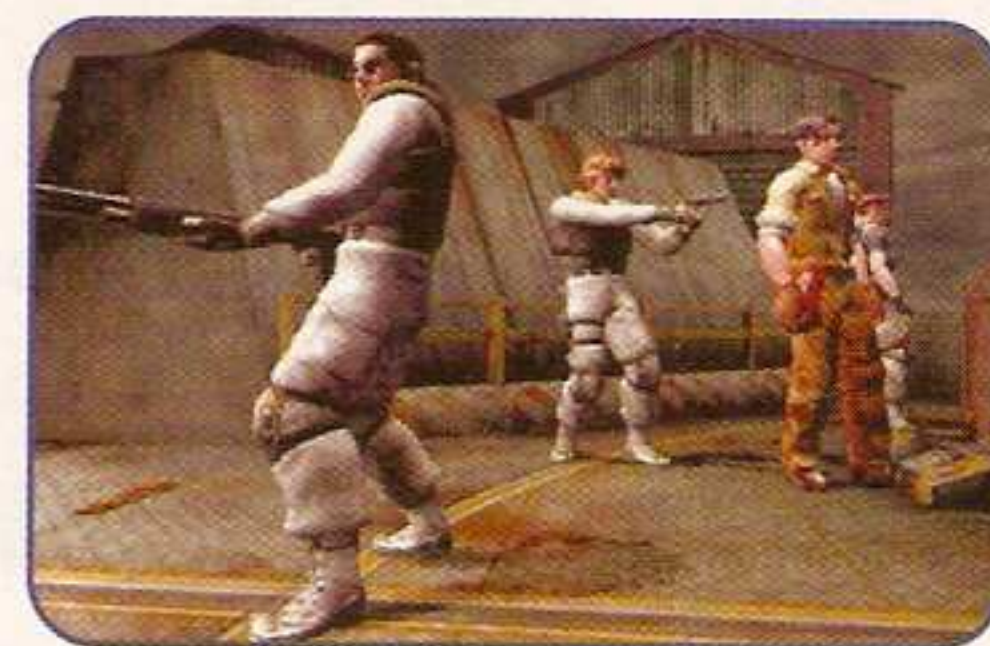
A força está com o GameCube! *Rogue Squadron III*, por enquanto, é exclusivo do Cubo e promete ser o melhor game de tiro da série *Star Wars*. Nos gráficos, o game está impecável. É um show à parte ver todos os robôs e veículos da série se moverem pelos cenários tirados dos filmes. Haverá fases em que você poderá controlar o personagem sem veículo algum e deverá usar somente sua espada laser para completar as missões.

Resident Evil Outbreak

Agora, você poderá detonar os zumbis pela rede

Michelin: Não há empresa que saiba aproveitar um nome tão bem quanto a Capcom (só o Silvio Santos se compara a ela, com sua série do Milhão, com celular, games, show, Mega Drive...). Quando ela lança um jogo de sucesso pode ficar tranqüilo, pois virão milhares de continuações e variações. Com *Resident Evil* não foi diferente. Depois de diversas continuações, a Capcom teve a grande idéia de transformar o game em um jogo on-line. Assim, ela espera criar uma comunidade de matadores de zumbis que vivem, já pensou nas possibilidades? Bem, a Capcom já, com certeza!

Após se conectar na rede e escolher o personagem, você será transportado para Racoon City e deverá sobreviver a qualquer custo. Para isso, você poderá contar com habilidades ou descolar algum amigo pela cidade que possa ajudá-lo. Quanto mais amigos você fizer, mais fácil será sua tarefa. A Capcom promete variar sempre o enredo do jogo para, assim, deixá-lo sempre interessante a longo prazo.

Se dentro de alguns dias for anunciado algum outro produto usando o nome Resident Evil, como o celular do zumbi, jogo do T-vírus ou Show da Umbrella, não estranhe. ***Capcom - Início de 2004***

Final Fantasy X-2

Um Final Fantasy X não foi o suficiente

Michelin: Pela primeira vez na história dos games, a Square faz uma seqüência direta de *Final Fantasy*. Há várias seqüências, nenhuma que vontinue a história anterior. Você pode esperar uma qualidade incrível nesta RPG da Square, como de costume.

Continuando mesmo!

O jogo começa um pouco depois do fim de *Final Fantasy X*. A personagem principal será Yuna. Você partirá em uma aventura, ao lado de suas companheiras Rikku e Paine, que resultará em descobertas e também na libertação do grande amor de Yuna, Tidus. O jogo manterá suas principais características: as batalhas ainda serão em turnos e as magias darão um show à parte, como sempre. A novidade fica por conta do novo movimento, que troca a definição principal dos personagens. Um personagem que possui características de guerreiro fica com as características de um mago, e assim por diante. O game já foi lançado no Japão onde fez um sucesso avassalador. Quando for lançado no Ocidente, ele deve abalar também.

Square Enix - Novembro de 2003

Altered Beast

Vire bicho neste super-game da Sega

Will: Nascido nos tempos jurássicos dos videogames, *Altered Beast* foi lançado no final da década de 80, junto com o Mega Drive. A única semelhança entre as duas versões, são as transformações em feras. No primeiro jogo, situado na Grécia antiga, você é ressuscitado por Zeus para resgatar sua filha, raptada por forças malignas. Nesta nova versão, o jogador assumirá o papel de um agente militar encarregado de investigar incidentes ocorridos durante um experimento genético realizado numa pequena cidade da costa oeste dos Estados Unidos.

Terá a possibilidade de se transformar em oito criaturas diferentes e de manipular seu DNA para desenvolver habilidades especiais, à medida que avança em seus objetivos. A linha que divide o lado humano dos instintos animais se tornará cada vez mais tênue, até você descobrir a verdadeira natureza da fera selvagem.

Além da história, pouca coisa foi revelada a respeito de *AB*. A Sega disponibilizou um vídeo de exibição em maio, durante a E3, ele dá pequenas pistas de como será o jogo. Tudo indica que os ambientes terão um clima bem sombrio e as transformações fantásticas.

O novo *Altered Beast* ---está previsto para o primeiro trimestre do ano que vem.

SEGA - Início de 2004

Cy Girls

Garotas cibernéticas e muita ação

Michelin: Parente próximo de *Metal Gear*, *Cy Girls*, deve agradar aos fãs de jogos de ação. Nele, você deverá assumir o controle de duas personagens, uma ninja e uma hacker, e cumprir uma série de tarefas para livrar um mundo futurista pré-apo-calíptico da destruição.

Estilo total

O diferencial deste título está no modo com que as personagens se movem. Cheias de estilo, elas pulam, giram e desviam de balas dando estrelas e fazendo algo bem legal de se ver e de se fazer. CG-01, a hacker, pode entrar facilmente em redes e se infiltrar em computadores, enquanto CG-02, a ninja, toma conta das partes de ação. O game terá dois focos principais: a ação com CG-02 e a estratégia com CG-01. Caberá a você usar isso da melhor maneira possível para se dar bem nesse game que promete muito.

Konami - Outubro de 2003

Winning Eleven 7

Winning Eleven, futiba de primeira no seu PS2!

Will: Para aqueles que - inacreditavelmente - não conhecem *Winning Eleven*, trata-se de uma das mais bem produzidas séries de games de futebol, com milhares de fãs em todo o mundo. Sempre revolucionando a cada versão, agora é a vez de WE 7, para Playstation 2, mostrar que o jogo continua sendo o campeão dos títulos de futebol para consoles.

Dentre as novidades há a Master League, um campeonato entre os principais clubes do mundo, que virá com 64 equipes, agrupadas em quatro divisões. Elas também participarão de um novo torneio, o WEFA Cup. Quem achava que os clubes exerciam um papel secundário na série agora não tem do que reclamar. Haverá ainda um novo modo, o WE Shop, em que o jogador poderá aprender novas jogadas.

Além disso, foram feitas promessas de grandes melhorias nos gráficos, nas animações dos jogadores e na inteligência artificial, o que deve garantir uma simulação mais realista de uma partida de futebol. Jon Kabira continua no posto de eterno narrador do jogo e Zico, hoje técnico da seleção japonesa, estará na capa.

O que gerou muita controvérsia a respeito de *WE 7* foi o suporte on-line. Apesar dos rumores de que seria possível realizar partidas via modem, a opção servirá apenas para a atualização das escalações das equipes e da aparência e atributos dos atletas, assim como em *WE 6 Final Evolution*.

Konami - 7 de Agosto de 2003

Maximo Vs Army of Zinn

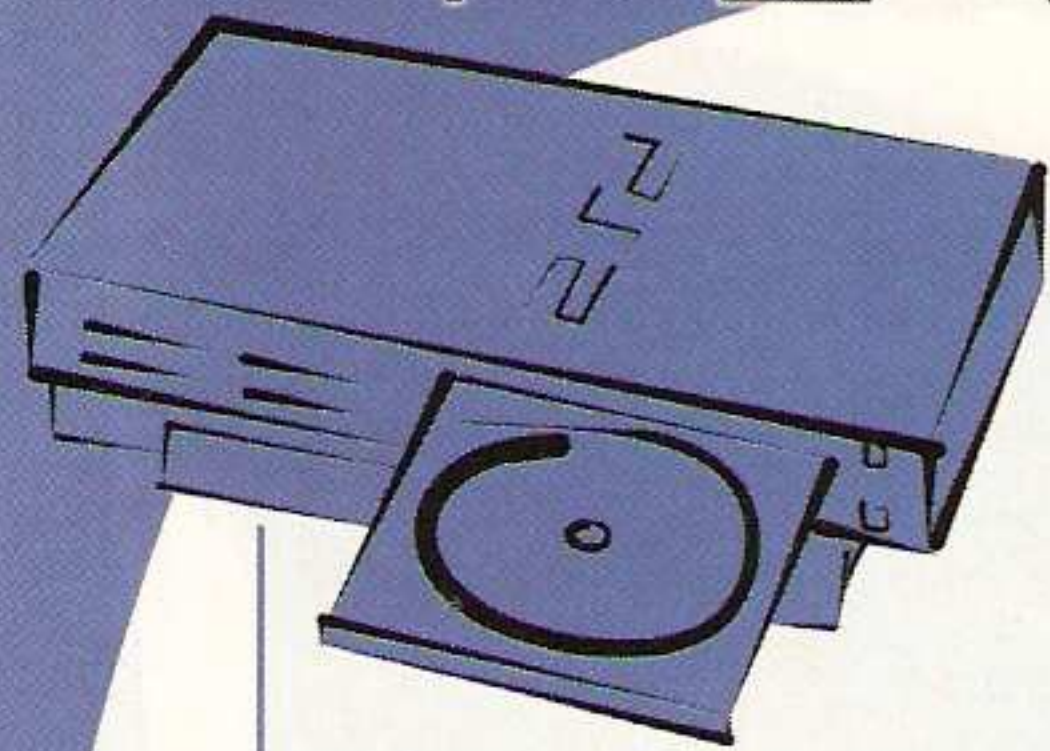
Será que, desta vez, o game será o Maximo?

Wilber: *Maximo Ghosts to Glory* foi uma das surpresas de 2002, por ser um jogo de plataforma muito divertido e cheio de ação.

Em *Maximo Vs Army of Zinn*, a história tem início oito meses após os eventos do primeiro game. Tendo falhado em salvar a sua amada Sofia, Maximo sai à procura de pistas de seu paradeiro. Nesta busca, ele se depara com uma raça maligna de monstros mecânicos, chamados Zinn. Novamente, o reino necessita de um herói e adivinha quem será escolhido para acabar com esses seres maléficos...

Nesta continuação a Capcom decidiu melhorar tudo o que transformou o jogo neste clássico que conhecemos hoje! Já no começo será possível ver como Maximo evoluiu em termos táticos e em movimentos de ataque. Agora ele poderá usar diversos tipos de armas, desde Martelos de Guerra a um machado enorme!

Outras coisas serão adicionadas ao jogo, como o diálogo com personagens do computador, para levantar pistas de onde se encontra Sofia.

Capcom - 14 de janeiro 2004

Terminator 3: Rise of Machines

Arnold está velhão, mas ainda "chuta bundas"

Xixa: A megaprodução que tem como estrela Arnold Schwarzenegger, está chegando e, junto com ela, um game para cada plataforma. Nesta aventura em primeira pessoa, o jogador poderá controlar o destino da humanidade, que está prestes a entrar em extinção graças à fúria que as máquinas nutrem contra o homem.

O jogo se passará em Los Angeles atual e na do futuro apocalíptico. O título contará com mais de 20 armas, estágios e terá cenas feitas explusivamente para o jogo, cenas estas que não aparecem no filme. Algo parecido com o que foi feito em Enter the Matrix.

Está prometido também um modo em que os jogadores terão de lutar ao lado da SkyNet, tentando acabar com toda forma de vida que encontrar pela frente.

Atari - Final de 2003.

LotR: The Return Of The King

Mais um filme, mais um game

Michelin: Há anos, os livros de J.R.R Tolkien (O Senhor dos Anéis) fizem um sucesso absurdo. Não é por menos: o cara criou um mundo paralelo riquíssimo em detalhes e até desenvolveu uma língua nova, a élfica, com escrita e tudo, o que não deve ter sido muito difícil para cara, já que ele estudava línguas antigas.

Nesta versão, você encara o último episódio da série, que será contado no filme de mesmo nome que está previsto para estrear no Brasil no começo de 2004.

Agora você poderá controlar mais personagens, são eles: Gandalf, Aragorn, Legolas, Gimli, Sam e Frodo. O esquema será o mesmo, você deverá detonar os seus inimigos por cenários detalhados, tirados diretamente do filme. Pode esperar que muita ação e diversão devem chegar com este game, além, é claro, de um ponto final para a saga mais famosa do mundo.

Eletronic Arts - 14 de dezembro de 2003.

Rainbow Six 3

Mais um Rainbow Six!

Michelin: Baseado na obra de Tom Clancy´s, um escritor de livros sobre guerras e discórdias diplomáticas, muito bem informado sobre as técnicas usadas pelo Exército. Por isso, ele se tornou famoso, fazendo filmes e dando consultoria para os games da UbiSoft.

Em *Rainbow Six 3*, não há novidades. Você deverá liderar um grupo de elite do Exército em missões arriscadas, em que a última escolha é a força.

A essência do game estará mais enxuta. Você não passará mais por dezenas de telas de escolha e táticas antes de começar a jogar. Isso deixa o título um pouco menos cansativo. Os gráficos também receberam várias melhoras e a transição deles do PC para o Playstation 2 deve funcionar muito bem. Lógico que você poderá contar com muitos tipos de armas e parafernálias militares para cumprir as missões.

Já vá pensando em como desarmar aquela bomba plantada entre vários reféns no Afeganistão, usando somente um canivete de escoteiro e uma caixa de fósforos.

UbiSoft - novembro de 2003.

Tokyo Highway Battle 01

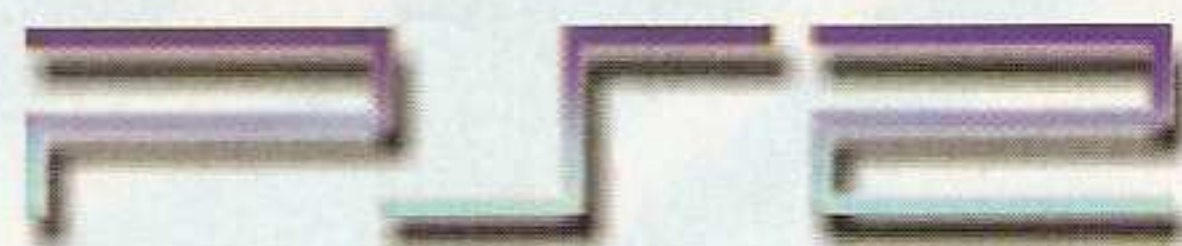
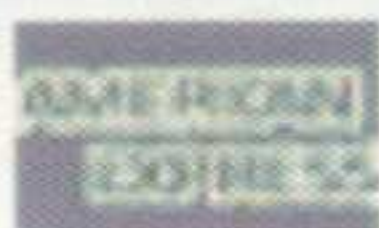
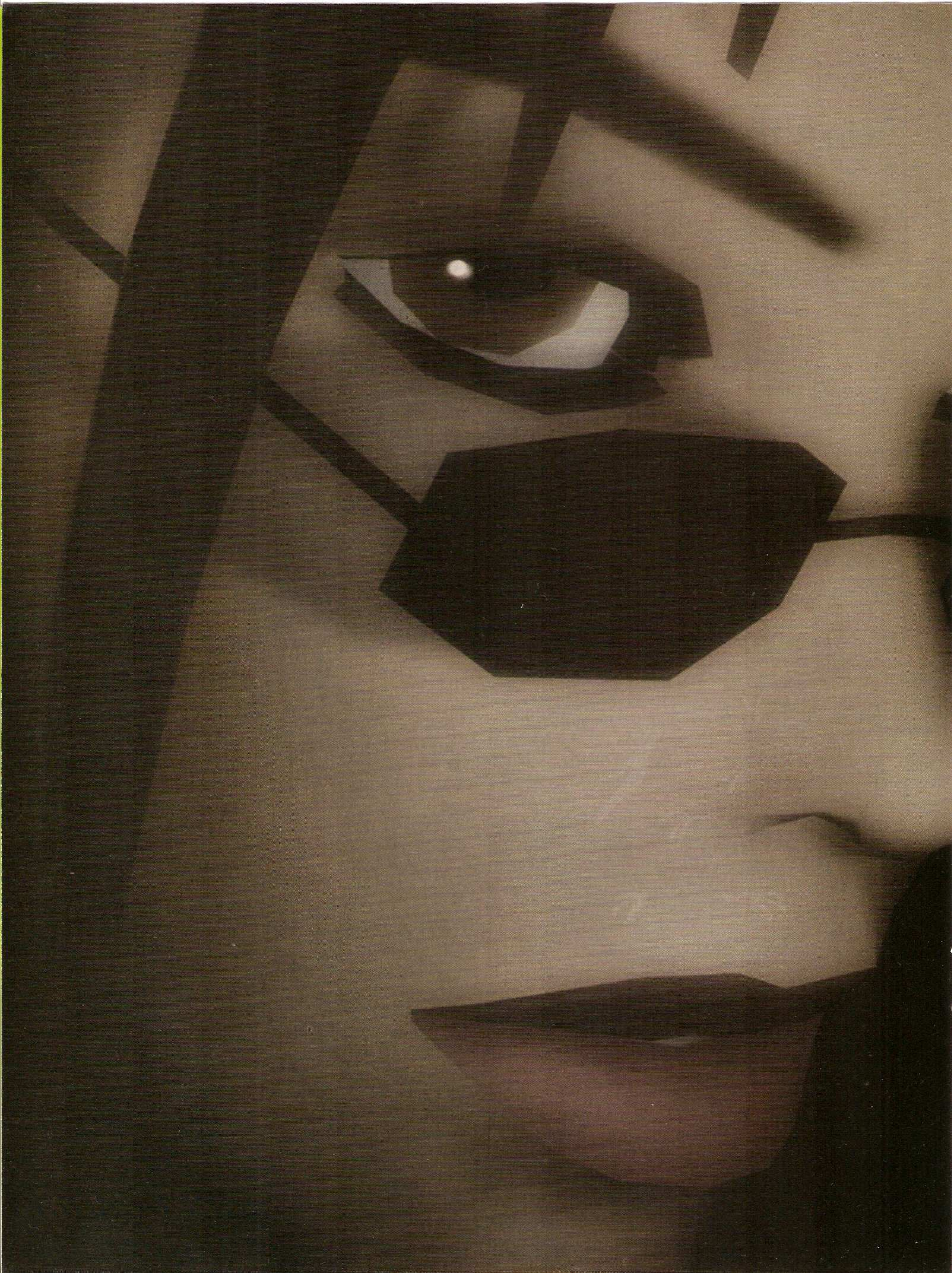
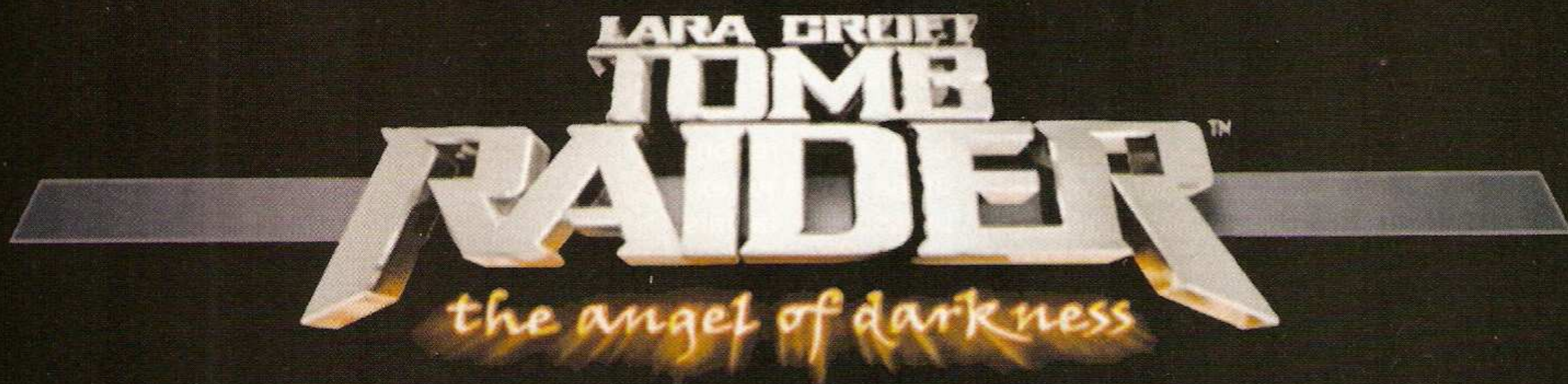
Queime asfalto nesta super continuação de Tokyo

Michelin: Cada vez mais os games de corrida estão virando games de racha. Você deverá envenenar seu carro ao máximo e sair pelas ruas procurando outros maníacos automobilísticos para ver quem é o melhor. *Tokyo* foi um dos jogos pioneiros deste estilo, ele tem sido bem-sucedido desde a sua versão para PSone.

Nesta continuação, foram inclusas outras cidades: Kobe, Nagoya e Osaka, que deixaram o game mais extenso.

Você poderá customizar seu carro de novas maneiras. Até as texturas poderão ser trocadas agora. O jogo terá suporte para o volante com *Force-feedback* da Sony, o mesmo usado em *Gran Turismo 3*. Nada foi dito ainda sobre funções on-line, o que seria uma grande adição para o quesito diversão, imagine você tirando rachas contra pilotos do mundo inteiro.

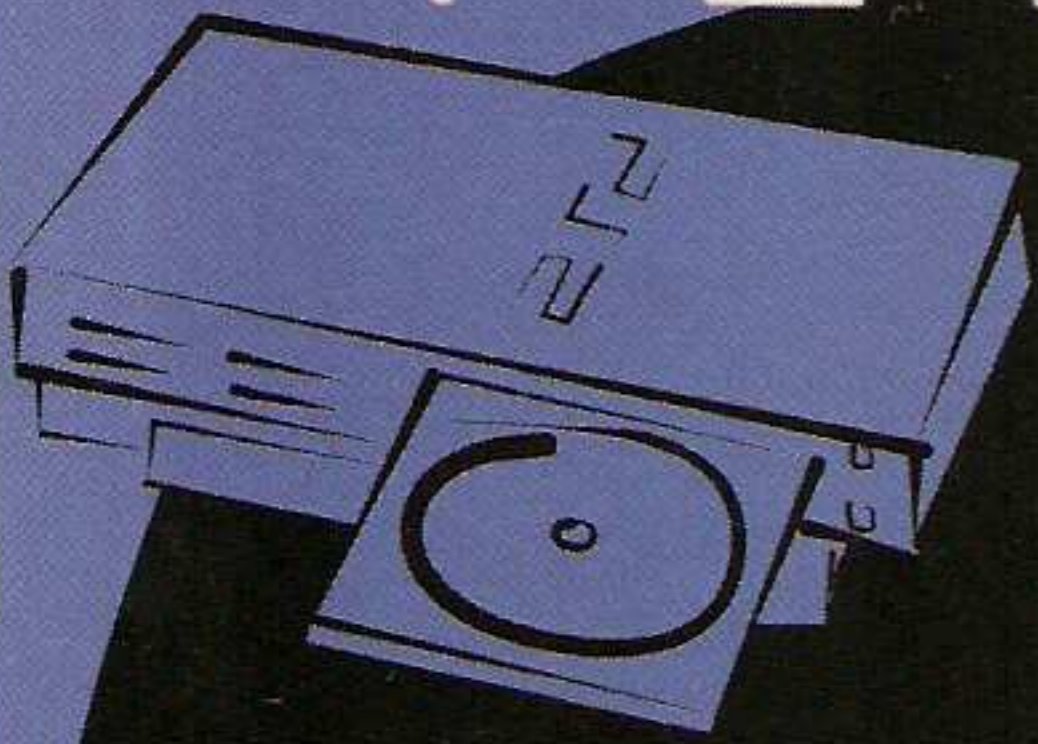
Pode esperar também uma grande melhora nos gráficos, eles já eram bons, mas a Genki está caprichando ainda mais para deixá-los no nível de games mais recentes e isso é muito bom, pois Tokyo sempre teve aquela cara de game de segunda linha, tomara que isso mude mesmo desta vez.

Genki - final de julho no Japão.

LARA CROFT TOMB RAIDER™

the angel of darkness

Lara está de volta! Alguém aí ainda se lembra dela?

Desde que o Playstation 2 foi anunciado, a Eidos disse que faria uma versão de *Tomb Raider* para ele. Três anos se passaram e só agora o game pintou nas prateleiras das lojas especializadas. Foram prometidas várias mudanças para essa estréia: nova jogabilidade, novo enredo, melhor interface e outras melhorias que o game estava clamando. Porém, infelizmente, não foi exatamente isso o que aconteceu.

Por: *Fabio Michelin*

Lara Croft Tomb Raider: the angel of darkness

Melhoras? Algumas, mas não se empolgue.

O maior problema enfrentado pela Eidos nessa aventura, com certeza, foi dar uma cara nova ao jogo, *Tomb Raider* já estava perdendo popularidade, pois suas continuações caíam lentamente na mesmice e no esquecimento dos fãs. Tendo isso em mente, os produtores fizeram um enredo totalmente novo para o game. Mas, infelizmente, o veredicto é: a Eidos não conseguiu cumprir suas metas. Tudo bem, o game até está diferente dos antigos, mas no âmago ele continua o mesmo de sempre. Por um lado isso é bom, afinal, há milhares de fãs que gostavam do game como ele era e outros milhares que não gostavam muito da velha fórmula, passarão a gostar, agora, com esses novos toques.

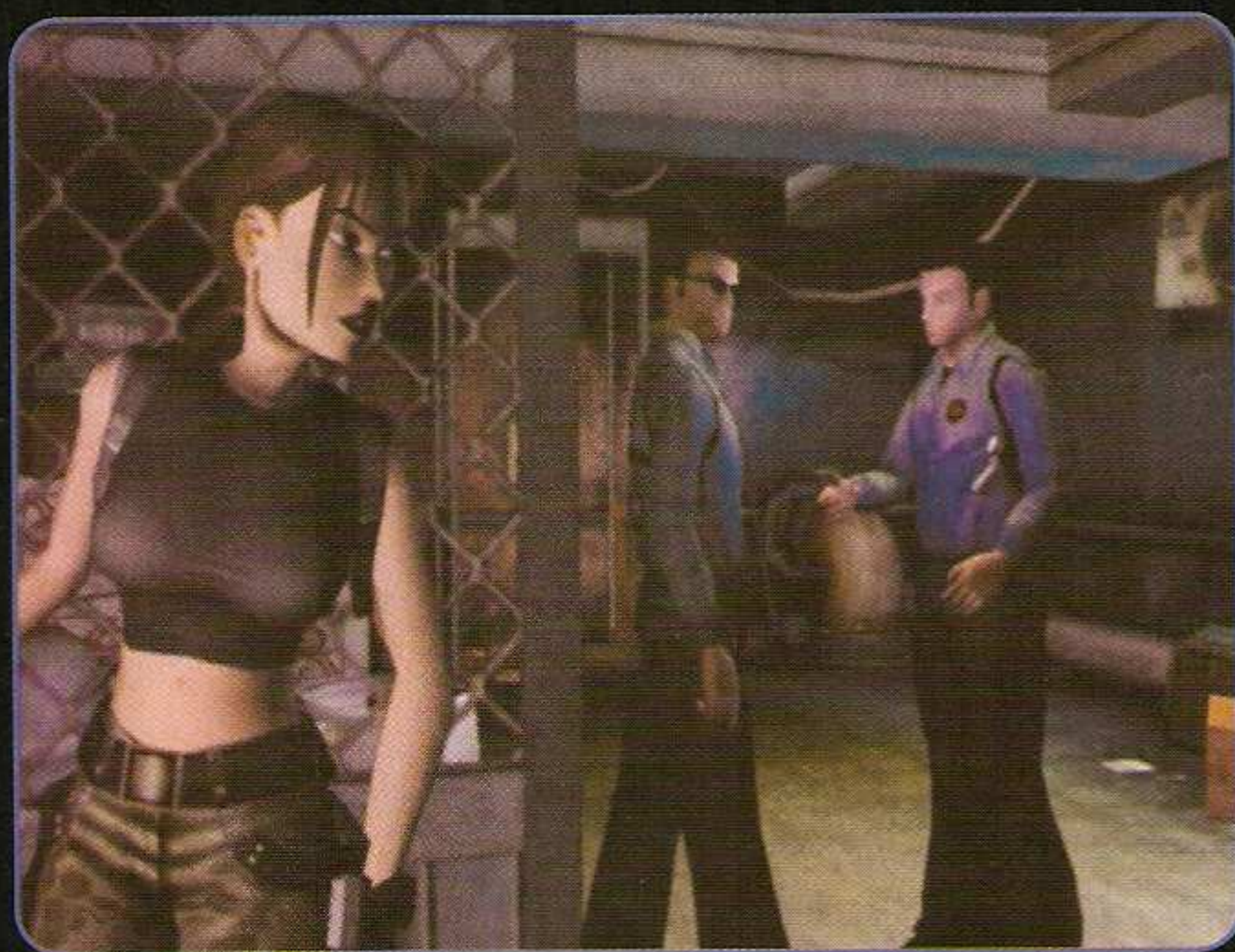
E as curvas de Lara?

Vão bem, obrigado! Graficamente o game recebeu várias melhorias, está melhor e mais fluente. O *frame rate* (velocidade com que o game rola) está legal, mas, em alguns momentos, ele dá umas caídas nervosas, nada que prejudique na jogabilidade, só que poderia ser melhor. O corpinho de Lara nunca esteve tão bom, a mina está bem mais redondinha e possui expressões faciais muito bem-feitas. A movimentação também recebeu uma melhora legal, a garota se mexe como uma pessoa de verdade e mais sensualmente que nas versões para PSone.

Os cenários agora são ambientados em cidades, não há matas e cavernas como cenário (até há, mas são um pouco diferentes e curtinhos). As telas estão bem feitinhas e vastas, há várias pausas para carregar conforme você avança nos cenários, mas é rapidinho.

Levando em consideração o tempo de produção, os gráficos poderiam ter ficado mais bonitos, eles estão legais e tal, mas, pôxa, o pessoal podia ter dado uma caprichada federal e ter deixado o game com o visual perfeito. Outra coisa legal são as cenas em CG, que rolam em certos momentos da história. Elas estão bem definidas e até chegam a empolgar em certas partes, além de ajudar na compreensão da trama, que é bem complexa.

Falando em trama.

Nossa heroína está encrencada. Além de ser acusada por assassinato, há uma gangue de bandidos atrás da moçoila, o que eles querem? Bem, isso estragaria as surpresas do jogo, mas já deu pra entender que, além de fugir e se esconder da polícia, você deverá tomar muito cuidado para não cair nas mãos dos bandidos. Por isso, fique de olho aberto e sebo nas canelas.

Som? Tá na mesma!

Do som, não espere muito, ele está no mesmo nível dos outros games. Se você não prestar atenção é capaz dele passar despercebido. As músicas são orquestradas e tudo mais, mas são chatinhas e repetitivas. Os efeitos sonoros também não são um primor, mas quebram o galho. O único ponto legal neste quesito foi a adição de voz aos personagens, principalmente Lara, que quase nunca falava e agora, neste novo game, você vai enjoar de ouvi-la.

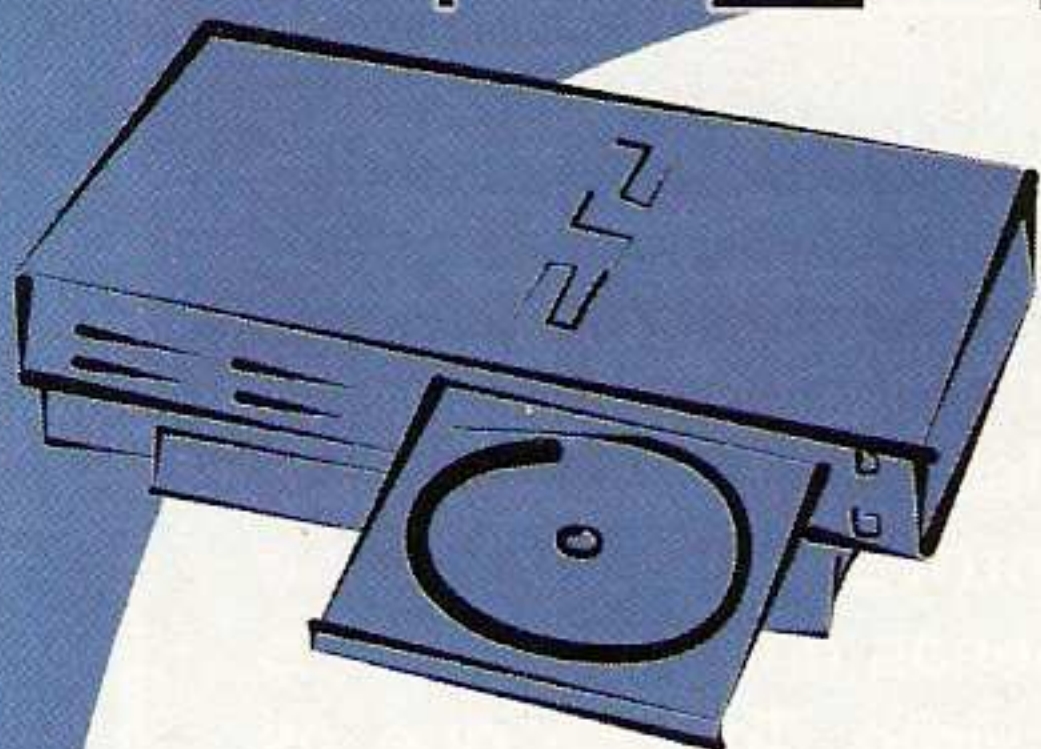
Pilotando a garota

A jogabilidade seria um fator importantíssimo nesta nova aventura, aqui estaria a chave para o sucesso absoluto do jogo. Se a Eidos remodelasse a jogabilidade e adicionasse elementos novos e empolgantes, a promessa estaria cumprida e o game seria aclamado pelos fãs e pela crítica. Mas o que realmente ocorreu foi o seguinte: a Eidos pegou a antiga jogabilidade e manteve igual. Você controlará Lara do mesmo jeito que antes. Ela ainda é dura de comandar e não responde com a velocidade necessária para tornar o game mais empolgante. Há algumas novidades, por exemplo, o movimento sorrateiro de Lara, em que ela se move com cautela para não ser percebida pelos inimigos. Ela também pode lutar de mão limpas agora, e, diga-se de passagem, desfere golpes incríveis. Mas isso não foi suficiente para dar ao título um novo fôlego.

Contabilizando

É isso aí! O jogo não está ruim, de maneira nenhuma, ele até é um dos melhores da série. Mas com toda a expectativa que foi criada em torno deste lançamento, todos os adiamentos, ele acabou decepcionando um pouco. Foi um passo na direção certa, mesmo o game mantendo sua essência, há algumas novidades que, mesmo não sendo muitas nem muito radicais, valem a pena serem conferidas. A Eidos anunciou que este seria o primeiro de uma trilogia e que os outros dois episódios seriam lançados em 2004 e 2005, respectivamente. Isso até nos dá uma aliviada, provavelmente esse game foi apenas um teste para os outros que virão. Tomara que os próximos jogos sejam melhor planejados e que a série ganhe vida nova, finalmente.

GAMERS	Gráficos 7,0	Jogabilidade 5,0
Produtora: Eidos Desenvolvido por: Core Gênero: Aventura Jogadores: 1	Som 5,0	Fator empolgação 6,0
	Nota Final	**6,0**

PS2

SILENT HILL 3

Por: *Fabio Michelin*

Se você se acha o machão, encara essa na madrugada com as luzes apagadas e o som no talo

Se você é uma daquelas pessoas que se assustam ou ficam impressionadas facilmente, melhor passar longe de *Silent Hill 3*. O game é simplesmente mórbido e o terror psicológico é algo que, com certeza, você não verá em nenhum outro jogo.

Um novo pesadelo

Silent Hill é uma cidade pacata e tranqüila do interior, porém, de tempos em tempos, ela se transforma em um verdadeiro inferno. Lá existe uma estranha mistura entre o real e o irreal. É um tipo de fronteira entre nosso mundo e o inferno. Por isso, vira e mexe alguma pessoa é escolhida e obrigada a passar por um terrível pesadelo, que a pune por algum mal por ela cometido ou por alguém a ela ligado. A desgraça só rola diante aos olhos da pessoa escolhida. Para os outros moradores da cidade, tudo está normal e ninguém vê monstros andando pelas calçadas, nem paredes esborrifadas de sangue.

Heather, a bola da vez

Neste novo episódio, a escolhida é Heather, uma garota comum que vive com seu pai em Silent Hill. Um belo dia, a garota tem um pesadelo meio esquisito com monstros e coisas bizarras. O pesadelo parece real e Heather acorda, assustada, em uma lanchonete. A garota acha tudo meio estranho e tal, mas segue em frente e se dirige ao shopping. Lá, ela telefona para seu pai e bate um papinho rápido. É então que um senhor se aproxima e começa a fazer perguntas. Ele diz ser um detetive e que está ali só para saber algumas coisas sobre a garota, Heather se assusta e foge. Daí em diante, não diremos mais nada, para não estragar nenhuma surpresa. E pode crer, serão muitas.

Um visual horrível!

Não entenda mal, mas o fato de o visual estar horrível em *Silent Hill 3* é uma coisa boa. Nunca a cidadezinha infernal do game esteve tão apavorante. Os cenários receberam um tratamento

REVIEWS

especial e exibem muito mais detalhes e veracidade. Você se sentirá dentro dos ambientes assustadores do game. Tudo foi feito em 3D e não há mais nenhum detalhe em 2D, como no game anterior. Os personagens receberam um trato especial e melhoraram bastante em relação ao título anterior. As expressões faciais são de arrasar e as animações parecem muito mais reais.

O som também é culpado

Culpado pelos sustos e pelo clima assustador do jogo, as músicas são perturbadoras e os grunhidos, gritos desesperados e gemidos também provocam o terror psicológico. Por isso recomendo jogar com o som bem alto, para não perder nenhum detalhe desta obra de arte.

Demorou, vai jogar!

Se você é fã de games de terror e acha *Resident Evil* aterrorizante, vá se preparando, porque *Silent Hill 3* é bem pior. Todo esse pânico é embalado por belos gráficos, um ótimo som, jogabilidade sólida e uma história imperdível. O game não se prende apenas em espantar os jogadores com objetos que pulam na tela ou inimigos gosmentos e gigantes, o terror de *Silent Hill* é bem mais complexo e profundo. É para sentir medo mesmo.

Ao jogar *Silent Hill 3,* você perceberá um friozinho correndo pela espinha durante todo o tempo e não saberá o porquê. A versão européia e a japonesa já estão disponíveis. Vale a pena importá-las. A versão americana, só em agosto.

GAMERS		
Produtora: Konami Desenvolvido por: Konami Gênero: Aventura Jogadores: 1	Gráficos 9,0	Jogabilidade 8,0
	Som 9,0	Fator empolgação 10,0
	Nota Final 9,5	

R-Type Final

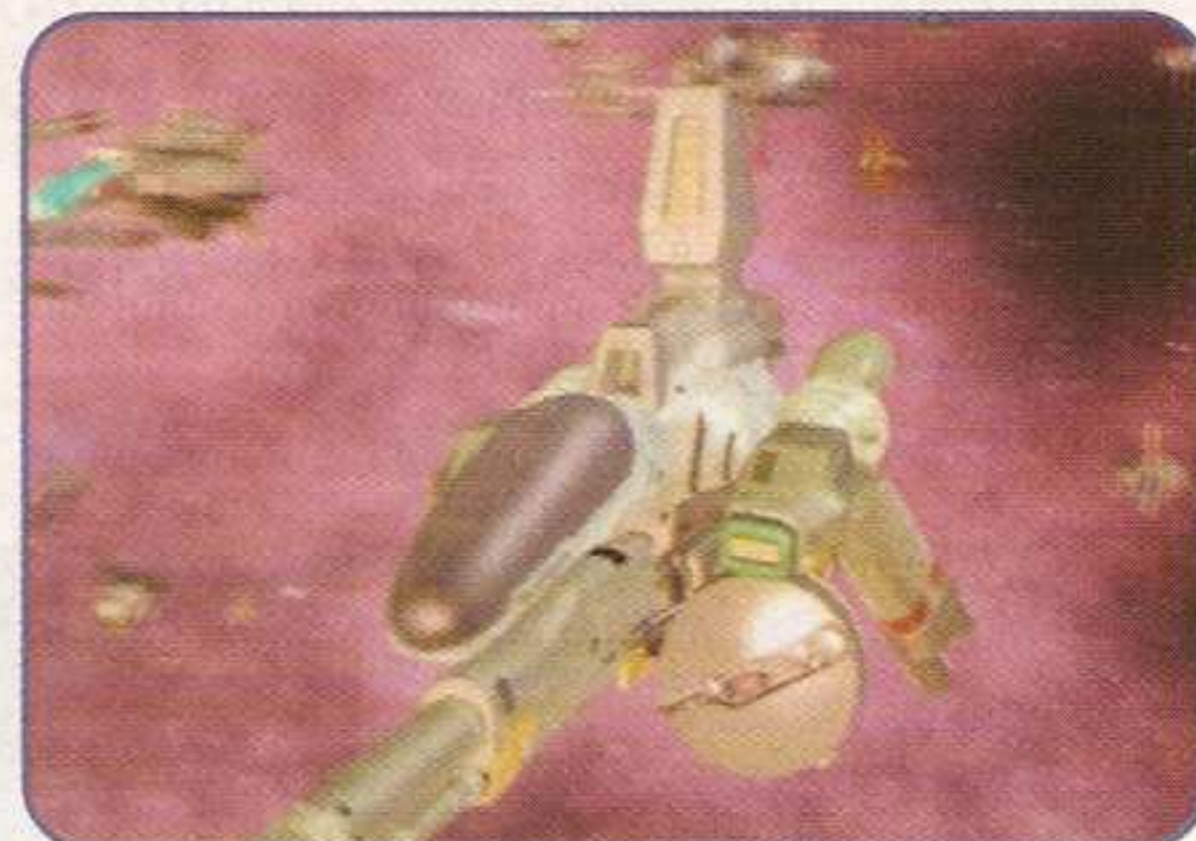
Quem não se lembra do grande jogo de tiro da Irem?

Michelin: *R-Type* é um dos mais antigos jogos de *shooter* lateral da história. Desde seu nascimento ele agrada aos fãs e é o maior concorrente de *Gradius*.

Pela primeira vez no Playstation 2, *R-Type* teve que sofrer algumas mudanças. Agora seus gráficos são em 3D como na versão PSone, os efeitos de luz e brilho pipocam na tela todo o tempo. Não pense que só pelos gráficos serem em 3D o game perdeu sua essência. Pelo contrário. Ele continua sendo um *shooter* lateral, só que com gráficos melhorados.

Mantendo o espírito.

Assim como a Konami fez com seu *Contra*, trazendo-o de volta às raízes, a Irem resolveu não arriscar e manteve a essência de . Mas, ainda assim, ela introduziu elementos à jogabilidade. Você poderá controlar a velocidade de sua espaçonave agora. Assim, fica mais fácil se adaptar a cada fase. Há também a opção de escolher naves e tipos de mísseis, isso adicionou muito mais estratégia e diversão a um game que já era ótimo.

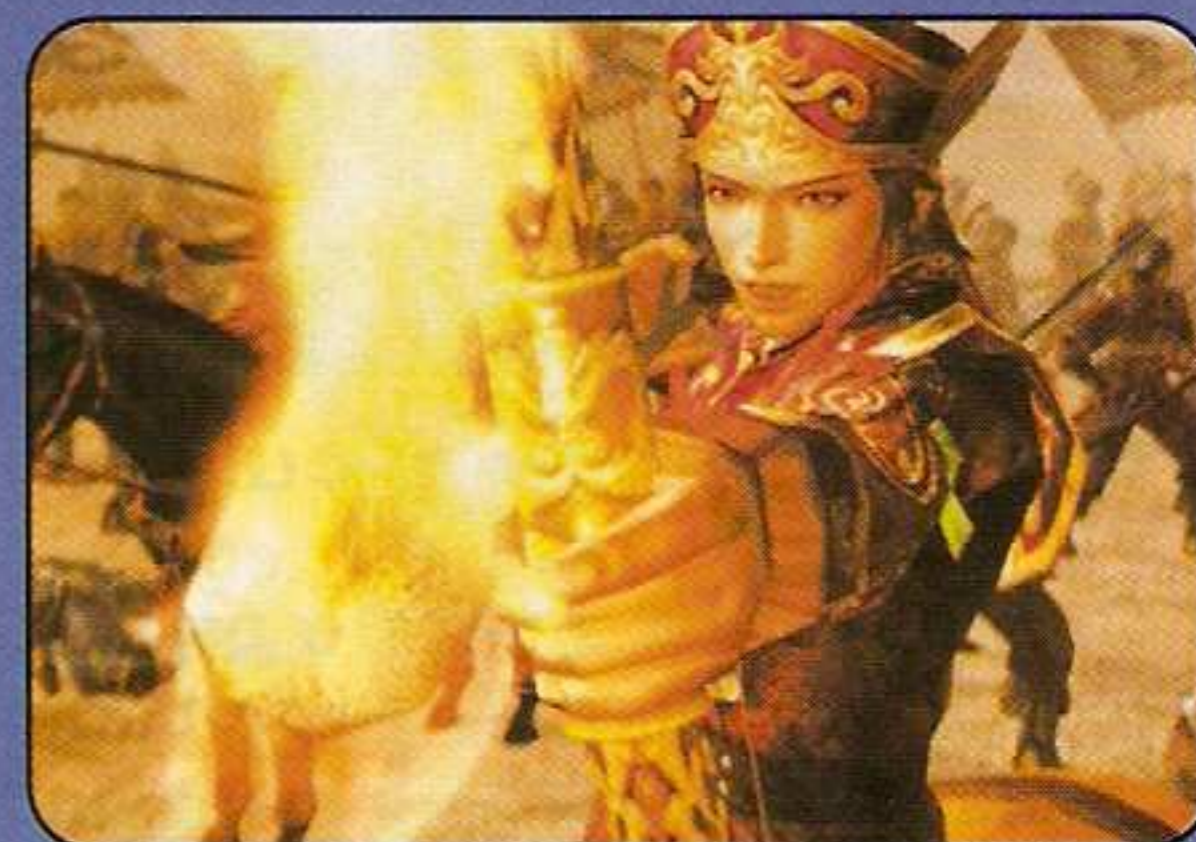
GAMERS				
Produtora: Sony Desenvolvido por: Irem Gênero: Tiro Jogadores: 1	Gráficos	8.0	Jogabilidade	7.5
	Som	7.5	Empolgação	8.5
	Nota Final			8.0

Dynasty Warriors 4

Vários caras se batendo, mas é divertido!

Will: *Dynasty Warriors 4* é um game ambientado na China antiga, uma das civilizações mais ricas culturalmente, com boas doses de ação e muita pancadaria. O jogo apresenta elementos de RPG, como a evolução do seu personagem à medida que ganha batalhas, mas é fortemente baseado nos combates. Os ambientes são idênticos aos dos antigos campos de batalha, em que se luta com dezenas de inimigos ao mesmo tempo. Para lhe ajudar, há uma grande variedade de armas e montarias à sua escolha.

O título está mais bonito. Os gráficos fluem com maior facilidade e a ação está mais rápida. Há perda de velocidade quando a tela está lotada de guerreiros, o que não chega a atrapalhar.

Os personagens não ganharam melhoras desde DW 3. Em compensação, cada um tem cinco roupas extras para liberar.

O desapontamento ficou na parte sonora, por causa do trabalho das vozes dos atores, em inglês. Não tanto pela escolha do idioma, mas pela falta de qualidade. A trilha sonora até que é boa, porém, não se enquadra no contexto. Os efeitos sonoros das batalhas, sim, ficaram ótimos, com gritos e explosões.

GAMERS				
Produtora: Koei Desenvolvido por: Koei Gênero: Ação Jogadores: 2	Gráficos	8.0	Jogabilidade	8.0
	Som	7.0	Empolgação	7.5
	Nota Final			8,0

Resident Evil Dead Aim

Por: *Rodrigo Guerra*

Resident Evil bom mesmo só no GameCube!

Quando a Capcom decidiu que somente o GameCube teria os jogos de *Resident Evil*, ao perceber, a empresa tentou dar a volta por cima, se desculpando lançando *Resident Evil Dead Aim* para PS2. Isso foi alguma brincadeira? Só esta palavra pode descrever o que a Capcom fez. Além de *REDA* ser um jogo mediano, não agrada quem conhece os outros games da série.

Mesmo sem comparar com outros *RE's*, *Dead Aim* é um "pseudo-jogo" de tiro em primeira pessoa. Ele se passa em um cruzeiro, onde o herói, Bruce McGovern, persegue o agente da Umbrella, Morpheus D. Duvall, na tentativa de impedir que o vilão espalhe o T-Virus por todo o país.

Durante o jogo, Bruce encontra uma agente do governo chinês, Fongling, que também quer colocar as mãos em Morpheus. Juntos, Bruce e Fongling enfrentam centenas de zumbis, resolvem puzzles e principalmente, tentam sair vivos deste navio.

Como jogar?

Para quem não está acostumado com a série *Gun Survivor*, o jogo mistura ação em primeira pessoa e elementos costumeiros de *RE*.

O jogador tem que coletar itens em diversos pontos do mapa para juntar em um determinado local para abrir passagem e assim, prosseguir.

O game oferece diversas opções de controle. Pode-se escolher entre jogar com o controle Dual Shock 2, com o Mouse do PS2 (qualquer mouse USB serve) ou com a pistola GunCon 2. Cada um possui pontos fortes e negativos.

O Dual Shock e o mouse se aplicam melhor no movimento do personagem. A GunCon 2 permite que a pontaria para matar os monstros fique por sua conta e risco.

A jogabilidade é um dos pontos mais fracos do jogo. A quantidade de controles disponíveis não significa nada. A pistola, por exemplo, não deixa o jogador controlar livremente o caminho que quer seguir, e não é só isso. Não adianta o alvo do tiro: os monstros sempre vão morrer com a mesma quantidade de balas, não importa que você atire na cabeça, um zumbi sempre cai com quatro ou cinco tiros de beretta. A melhor opção é utilizar o controle Dual Shock 2 com a Pistola, para ter melhores resultados e menos dor de cabeça. Durante o jogo, você poderá encontrar diversas armas e itens. Vá com cuidado, itens de cura e munição são escassos e podem fazer falta em determinadas partes.

Gráficos e som

Os gráficos são bons, com tons escuros e cheios de detalhes.

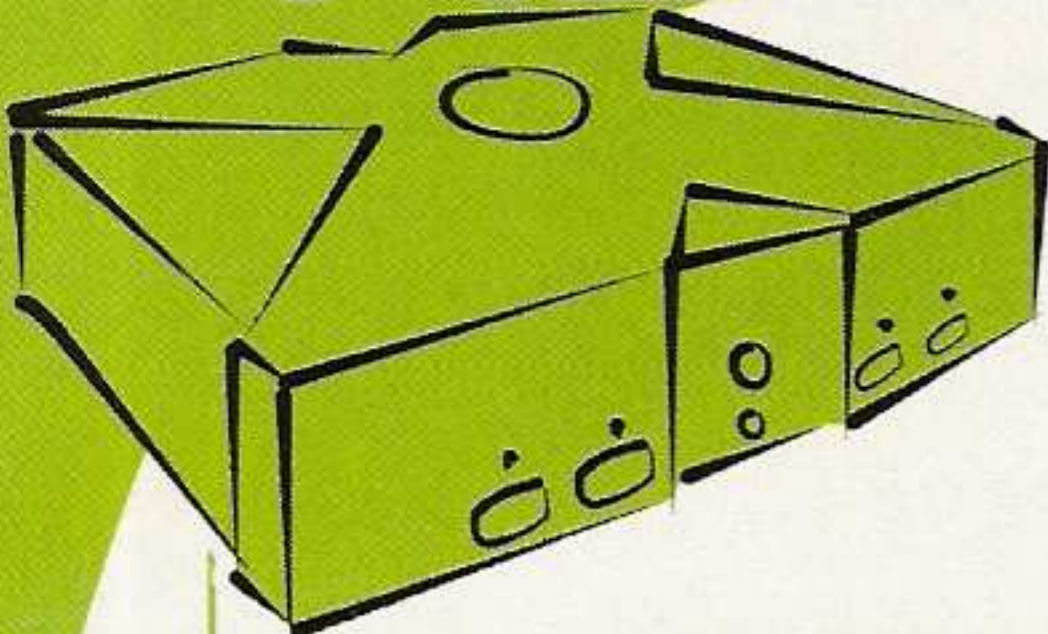
Os modelos dos personagens e as texturas tiveram a maior parte da atenção da Capcom.

O som é mais do mesmo: músicas que lembram e muito as dos filmes "trash", com gemidos dos zumbis, portas com barulho de dobradiça enferrujada e tudo mais do gênero.

Finalizando

Resident Evil Dead Aim pode não ser o melhor game da série, mas para quem não tem um GameCube e está doido para de-tonar uns zumbis aí está a sua chance.

GAMERS	Gráficos 7.5	Jogabilidade 6.0
Produtora: Capcom Desenvolvido por: Capcom Gênero: Aventura/Tiro Jogadores: 1	Som 6.0	Empolgação 5.0
	Nota Final 5.5	

R E V I E W S

ESPionage

Morra de inveja, Uri Geller !

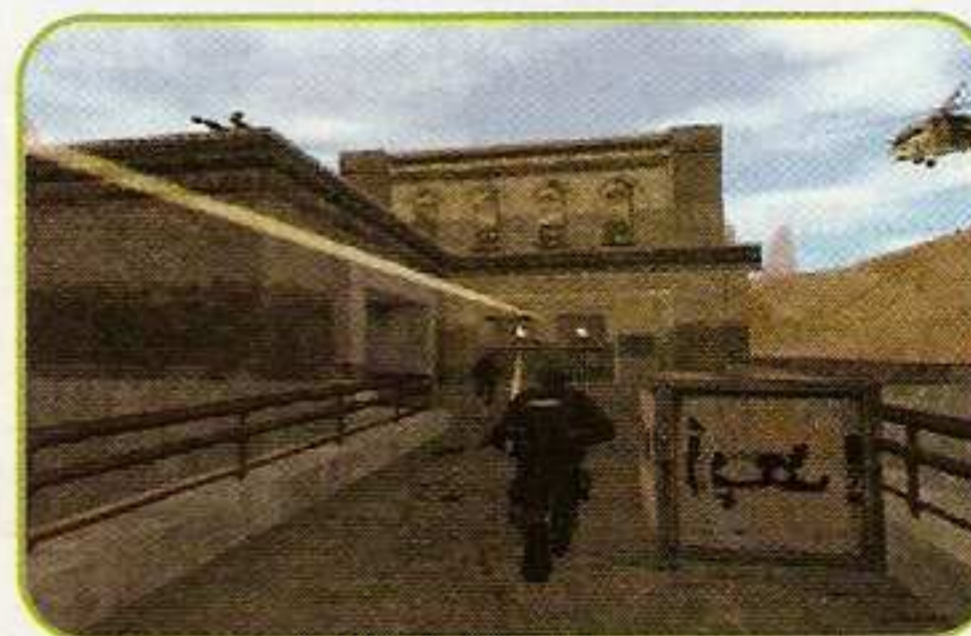
Will: *ESPionage* é um jogo de ação com um toque de originalidade. A principal arma disponível é a sua própria mente. Na pele de Nick Geller, um agente do governo, você deve se infiltrar numa organização terrorista conhecida como "O Movimento", e fazer isto não apenas com armas de fogo tradicionais, mas também com poderes psíquicos. Ao longo do caminho, será possível descobrir mais sobre a identidade de Geller e a origem de seus poderes. Mas lembre-se: os caras maus também têm habilidades psíquicas.
A Midway promete uma inteligência artificial adaptável e bem realista, portanto, não espere moleza durante a jornada.
Existem seis tipos de poderes disponíveis: capacidade de mover e atirar objetos, controlar o corpo de seus inimigos, incendiar coisas, olhar através de paredes, drenar os poderes psíquicos dos adversários (o que resulta em sua morte) e habilidade de ver elementos imperceptíveis no mundo real.
O jogo, voltado principalmente para a ação, combina o uso do armamento tradicional, composto por rifles, granadas e outros, com os poderes psíquicos de Geller. Vamos ver se a Midway dá uma bola dentro desta vez.

Midway - Janeiro de 2004

Baldur's Gate: Dark Alliance II

Legolas não está aqui, mas quem se importa?

Will: A escuridão volta a reinar em Baldur's Gate. Criminosos e assassinos tomam conta da cidade, quanto os heróis que a salvaram no passado desapareceram junto com a Torre Onyx. É preciso que uma nova geração de aventureiros volte a lutar contra as estranhas forças malignas que assolam lugar, salvando-o de um destino pior do que a destruição. É neste cenário sombrio que *Dark Alliance II* o coloca. Seguindo o sucesso de *Baldur's Gate: Dark Alliance*, o jogo é um típico RPG.
Serão mais de 40 fases, com gráficos muito mais detalhados do que na versão original e com localidades como uma cidade subterrânea em ruínas e a mansão de um alquimista cheia de perigos.
Mas os cenários não serão apenas bonitos, também esconderão diversas áreas secretas e itens a serem descobertos, com um novo sistema interativo de criação de itens, em que o jogador desenvolve suas próprias armas e armaduras mágicas.
Para tentar manter o jogador interessado por mais tempo, *Dark Alliance II* oferecerá uma história cheia de caminhos alternativos e a opção para dois jogadores em modo cooperativo, na mesma tela.

Interplay - Outubro de 2003

Counter-Strike

Das LAN Houses para o seu Xbox

Wilber: Caso não tenha percebido, a última mania hoje em dia é se reunir com os amigos e sair para jogar em uma LAN House, onde o principal jogo que rola é o *Counter-Strike*. Agora os proprietários do XBox poderão aproveitar este game sem sair de casa!
Counter-Strike tem como cenário o mundo real, onde esquadrões de elite usam suas táticas para salvar reféns ou impedir um atentado terrorista. A emoção fica por conta das táticas e das armas, todas reais. *CS* é um game dinâmico e uma ótima adição ao catálogo de jogos do console gigante do Tio Bill.
O story-line, exclusivo desta versão, promete ser desafiador para o modo *singleplayer*, que terá missões em diversos locais do mundo, como a Europa, Oriente Médio e os Estados Unidos. Porém, o que mais chama a atenção são os diversos multiplayer, que utilizarão a rede XBox Live, onde poderão se conectar até 16 jogadores para uma partida nada amistosa.
Os gráficos estão mais bem trabalhados e o som também irá sofrerá ajustes. *Counter-Strike* é um jogaço e, se tudo der certo, será um bom competidor para *HALO*... Tá bom, exagerei um pouco.

Valve Software - 14 de janeiro de 2004

the Hobbit

Antes de Frodo, Bilbo era o maioral

Davi: O estilo do jogo lembra o do clássico *Zelda 64*. Estão presentes o sistema de mira automática, a câmera em 3ª pessoa e o quebra-cabeças recheado de inimigos aguardando a lâmina de sua espada azul (sim, azul!). Mas, para que não fosse apenas um clone de *Zelda*, minijogos no melhor estilo *Mario Party* e fases em que fazer silêncio é importante foram adicionados ao jogo. Cada uma das onze fases do game representam um capítulo do livro. Bilbo passará por várias das principais narrativas presentes no livro e por inimigos que foram criados pela produtora do jogo e não existem no universo de Tolkien. Estarão espalhados pelos cenários 90 NPCS que, além de encher as cidades, fornecerão dicas e ajudarão o "pé-peludo" em sua jornada.

Até agora, o que foi revelado sobre o jogo - grandes cenários, fluidez, cores e movimentação, aliados a gráficos de primeira - nos fazem pensar como poderia ter sido *Zelda* para o GameCube se não tivessem cartunizado os gráficos.

Sierra - Setembro de 2003

Conan - The Dark Axe

Conan, o sumário

Davi: Durante a E3, a TDK mostrou uma pontinha do jogo *Conan - The Dark Axe* para o Xbox. Ainda em fase recente de desenvolvimento, o jogo precisa ser lapidado, mas está certo que será em 3ª pessoa, no estilo corra-e-bata. Como Conan, você usará, a princípio, sua espada bastarda para cortar os que se atreverem a entrar em seu caminho (por sinal, é o que Conan faz de melhor).

As animações dos ataques parecem boas até aí, lembrando os bons tempos de Schwarzenneger. Como o pouco que se pôde fazer na E3 foi bater em inimigos que brotavam magicamente em uma espécie de *dungeon*, ainda é cedo para falar de outros aspectos.

O jeito é torcer para que, quando estiver pronto, seja um bom quebra-quebra medieval.

TDK - Setembro de 2003

Buffy: Chaos Bleeds

Que tal detonar uns vampirinhos?

Wilber: Buffy é uma série de TV que já foi transmitida pela Rede Globo e hoje passa no canal pago FOX. Buffy é uma caçadora de vampiros e já foram feitos diversos games sobre suas aventuras na caçada ao mal.

Este jogo de ação em 3ª pessoa tem como cenário a cidade de Sunnydale, na Califórnia, e conta como um episódio do 5º ano da série. Sua missão aqui será destruir os demônios e vampiros antes que eles exterminem toda a humanidade. Buffy irá contar com a ajuda de todos os seus amigos para que esta missão seja completada com sucesso. O jogo promete pancadaria e efeitos especiais que os fãs estão acostumados a ver na série, além de contar com diversos golpes de artes marciais e um som da pesada.

Sierra - 27 de agosto de 2003

Dino Crisis 3

Por: *Fabio Michelin*

Corra muito para não virar comida neste parque dos dinossauros high-tech

Os dinossauros são um mistério. Até hoje, não há uma teoria que defina com precisão como eles nasciam, viviam e morriam. Talvez por isso estes bichos enormes e ferozes são temidos (vai dizer que você nunca teve um pesadelo com dinossauros) e adorados por todos. Tendo isso em mente e aproveitando a explosão de Parque dos Dinossauros nos cinemas, a Capcom criou um game no estilo *Resident Evil*. Só que, em vez de zumbis, os inimigos são grandes, sedentos e raivosos dinossauros.

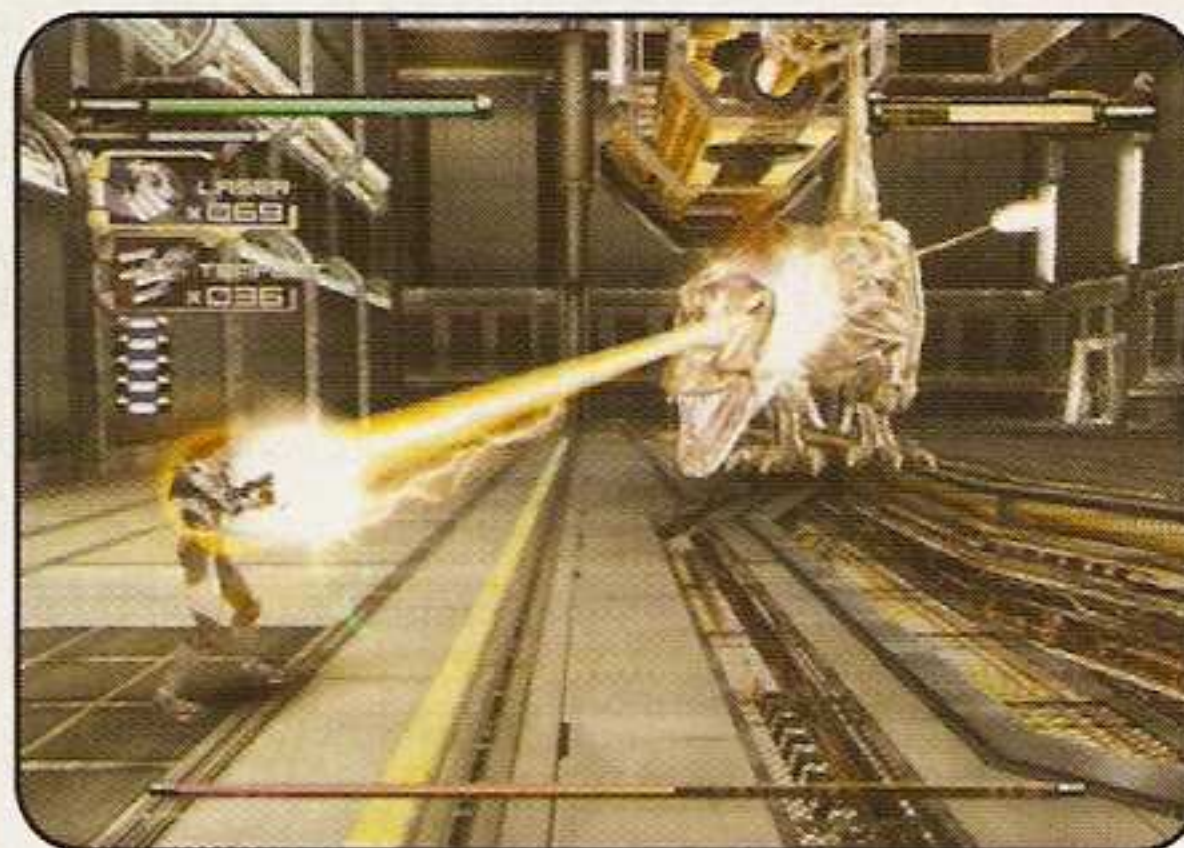
Dinossauros no espaço?

É isso mesmo. Você e um grupo de amigos decidem explorar uma nave fantasma que está perdida no espaço há anos (alguém aí se lembra do final de *Dino Crisis 2*?) e, para a surpresa da equipe, a nave está infestada de dinossauros mutantes gigantes. É nesse palco estranho que rola a trama do jogo, que é bem fraquinha.

Como ficou

Não espere muito deste título. Os gráficos são bem feitos, porém, nada impressionantes. Os personagens se movem como marionetes e os cenários são cansativos. Chega a ser chato ficar correndo pela nave abandonada. O som nem cheira nem fede e passa quase despercebido durante todo o jogo.

A terceira versão

Infelizmente, a série vem perdendo sua identidade. O primeiro game seguia os passos de *Resident Evil*, só que, no lugar de causar medo, focava em causar pânico, com dinossauros pulando de janelas à sua frente a toda hora. A segunda versão deixou o estilo terror e quase resultou um game de ação. Aqui, o mais importante era detonar os dinos. Até havia um contador de combos. A terceira versão, por sua vez, não tem nada das anteriores.

O esquema de câmera ainda lembra *Resident*, mas, agora, os ângulos se parecem com games de plataforma. Em *Dino 3*, você precisará de um maior campo de visão para usar o jato de maneira adequada. Jato? Sim, os personagens agora possuem jato nas costas, que lhes permite pular grandes alturas e planar um pouco. Este incremento é bem legal, mas não tem muita utilidade, tirando as esquivas, que são bem úteis. Ele acaba tirando a idéia do game, que se aproxima de um jogo de aventura. Para quem é fã da série, cuidado. O título pode desapontá-lo. Quem quer um game dinâmico, cheio de ação e aventura, encontra aqui algumas horas de diversão.

GAMERS				
	Gráficos	6.0	Jogabilidade	6.5
Produtora: Capcom Desenvolvido por: Capcom Gênero: Aventura Jogadores: 1	Som	6.0	Empolgação	5.0
	Nota Final			5.5

Soldier of Fortune II Double Helix

Por: *Rafael Silva*

Violência sem sentido, nada além disso

No PC, apesar de não terem adicionado nada ao estilo tiro em 1ª pessoa, os dois games da série *Soldier of Fortune* sempre atraíram uma leva de fãs, devido à grande violência contida no jogo, com muito sangue para todo o lado e personagens desmembrados por disparos de escopeta calibre 12. A conversão para o Xbox deveria trazer a mesma experiência para os proprietários de consoles.

Infelizmente, não foi bem assim

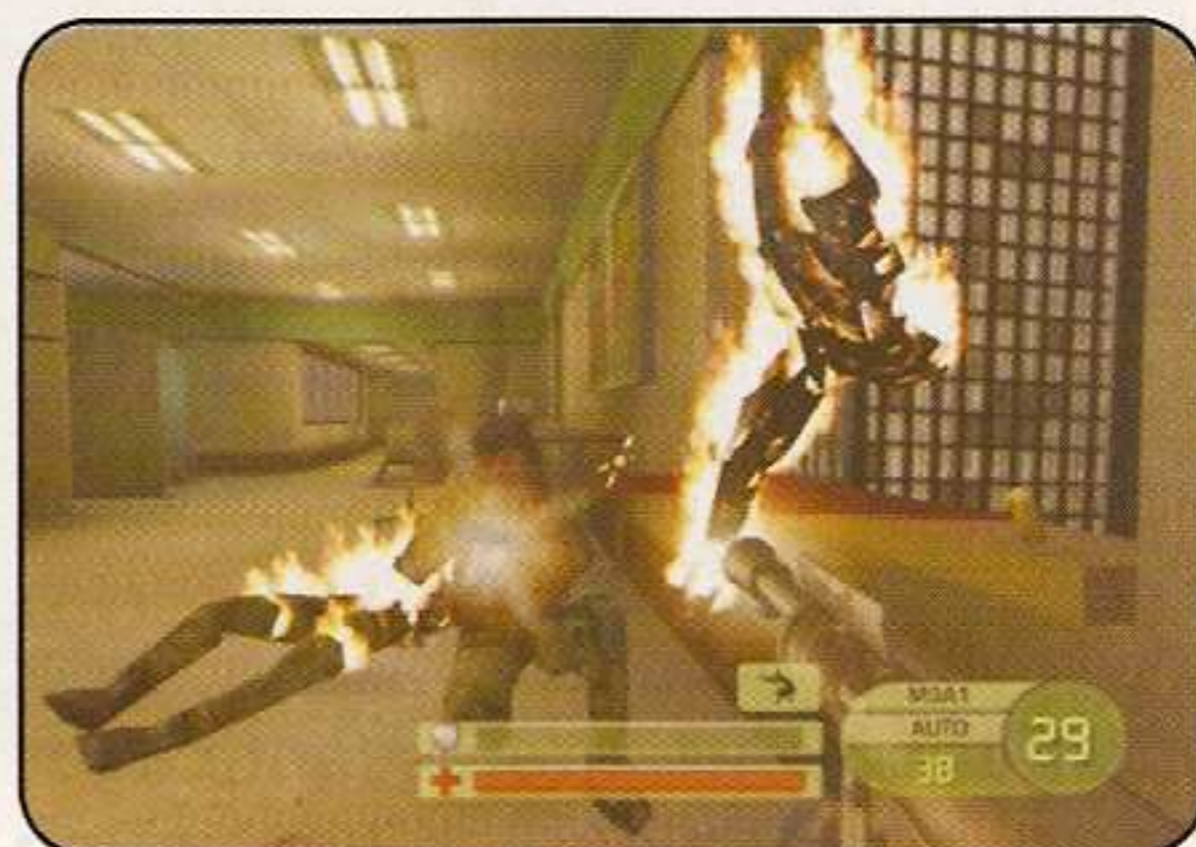
Apesar do Xbox, entre todos os consoles, ser o mais similar ao PC, isso não garante que a conversão de um game entre as duas plataformas mantenha a mesma qualidade. *Soldier of Fortune II - Double Helix* é um exemplo disso.

No jogo, você assume o papel de John Mullins, um mercenário casca grossa que recebe missões especiais de uma agência secreta, conhecida como The Shop. As missões são extremamente repetitivas e se baseiam em adentrar o território repleto de inimigos, resgatar uma pessoa ou objeto e, então, procurar escapar com vida, enquanto se elimina qualquer coisa que cruzar o caminho durante o processo.

Gráficos

O design das fases é confuso e parece mais um labirinto do que outra coisa. Já na primeira missão, você dará de frente com becos sem saída, sem saber por qual direção ir. Os prédios são iguais, dando a impressão de não se saiu do lugar. A falta de uma bússola atrapalha bastante.

Os gráficos não ajudam. Você terá a sensação de estar jogando uma partida do antigo *Goldeneye* do Nintendo 64. As poças de sangue dos inimigos parecem uma gelatina vermelha bem brilhante e as cenas de desmembramento, principal característica do game, estão mal feitas e sem graça. Isto interfere no conceito de realismo que o game promete ter.

Os modelos de inimigos poderiam ter sido mais variados. Muitas vezes, você se sentirá lutando contra um exército de gêmeos idênticos, o que torna as missões mais cansativas. Os oponentes não trabalham em conjunto para tentar cercá-lo e são capazes de errar disparos à queima roupa. A inteligência artificial de seus oponentes se resume a procurar uma cobertura para se proteger antes de atacá-lo.

Pelo menos isso

A grande sacada do título é o *Mission Generator*. Esta ferramenta gera missões aleatórias baseadas em opções predeterminadas pelo jogador. Perfeita para uma partidinha rápida. Mas o *Mission Generator* cria missões com grandes espaços abertos e, já que a IA se baseia em se esconder atrás de coberturas, os inimigos se tornam meros alvos para o jogador. É uma boa idéia, mas não foi bem aproveitada.

O modo *multiplayer* traz tudo o que um bom jogo em rede pode oferecer, mas sem novidade. Suporte para até 12 pessoas via System Link ou Xbox Live, uma variedade de modos de jogo e uma boa quantidade de mapas, além do *Mission Generator*, só que tudo isto acaba não funcionando, por conta dos problemas que o game possui.

GAMERS		
	Gráficos 4,0	Jogabilidade 4,5
Produtora: Activision Desenvolvido por: Gratuitous Gênero: Tiro Jogadores: 12	Som 6,5	Empolgação 4,0
	Nota Final 4,0	

REVIEWS

Midtown Madness 3

Por: *Wildson C.*

Zoeira total neste game da Microsoft

O objetivo deste game sempre foi simples: dirigir como um louco para cumprir as metas que o jogo impõe e se divertir no processo. Se, por um lado, a história sempre foi um item ausente, a overdose de diversão cumpria a função de manter o game interessante e fazer o jogador querer um pouco mais de destruição. A versão para Xbox não foge da idéia original e, provavelmente, é uma das melhores.

MM 3 apresenta um novo modo de jogo, *work undercover*, você é um agente secreto que trabalha disfarçado em diversas profissões, todas elas envolvendo carros, claro, de entregador de pizzas a chofer. Cada missão tem objetivos específicos de acordo com a profissão em que seu agente trabalha. Por exemplo: ao atuar como taxista, você pega e leva passageiros a pontos diferentes. O novo modo é apenas isto, passar por *checkpoints*. As missões das duas cidades são muito parecidas e não têm nada de desafiador.

Bonito? Com certeza

Agora, a barbeiragem rola em Washington D.C. e Paris. As cidades ficaram impressionantes no console da Microsoft! Além de grandes, estão bem detalhadas e seguem rigorosamente o modelo das construções originais, portanto, espere encontrar locais famosos, como a Torre Eiffel. Há uma quantidade enorme de objetos que podem ser destruídos, como postes, placas, cadeiras e mesas. Os pedestres e os outros carros também estão caprichados. Os esforços foram grandes em relação aos carros. São mais de 30 tipos, a maioria baseada em modelos reais, como o New Beetle e o Dodge Viper, mas há opções de maior peso, como um caminhão.

Já o som poderia ser melhor. As músicas não têm nada de especial e as vozes de alguns personagens chegam a irritar pelo sotaque forçado. Ao menos, os efeitos sonoros durante o jogo incrementam bem a idéia do caos.

Multiplayer

MM 3 oferece modo *multiplayer* em *split screen* e suporte para partidas online com até oito jogadores. Os modos são os mesmos que na opção *singleplayer*, mas é aqui que o game fica realmente divertido.

Vale a pena? Depende...

Este título foi criado para pura diversão. A física é surreal. Seu carro pode fazer curvas fechadas a velocidades absurdas e, ao colidir com outros veículos, os jogam longe, como se eles pesassem bem menos do que parece. Dirigir assim é divertido e, para a alegria de muitos, bem fácil. Se você procura um jogo apenas para pisar fundo no acelerador e curtir, MM 3 é a alternativa certa. Porém, por ser tão fácil, tem vida curta para quem joga sozinho. O ideal é curtir o jogo com amigos, sem compromisso. Os fãs de corridas mais realistas, como *Gran Turismo*, podem não gostar. Mas, pela qualidade do conjunto, MM 3 merece uma chance de qualquer um que curte games de corrida.

GAMERS

Produtora: Microsoft
Desenvolvido por: Digital Illusions
Gênero: Corrida
Jogadores: 8

Gráficos	8.5	Jogabilidade	7.0
Som	7.5	Empolgação	8.0
Nota Final	7.5		

REVIEWS

Evil Dead: Fistful of Boomstick

Por: *Wildson C.*

Filme Trash, jogo trash

Evil Dead deu nome a uma trilogia de filmes de terror da década de 80, no estilo tosco das "superproduções" do cinema em casa. O enredo dos três filmes e do novo game é ajudar Ash, o protagonista, a exterminar as criaturas grotescas que aparecem no seu caminho. A carnificina rola solta. Mas a história do jogo não é a mesma de nenhum dos três filmes e sim baseada no universo da trilogia.

Há um bocado de armas à sua disposição, da boa e velha serra elétrica a pistolas e escopetas. Também existem vários tipos de munição e cada uma produz diferentes estragos. Apesar de Ash ter poucos movimentos, que logo se tornam repetitivos, destroçar os zumbis com estas armas não deixa de ser legal. A ação, no entanto, consiste em encontrar chaves, abrir portas e seguir em frente.

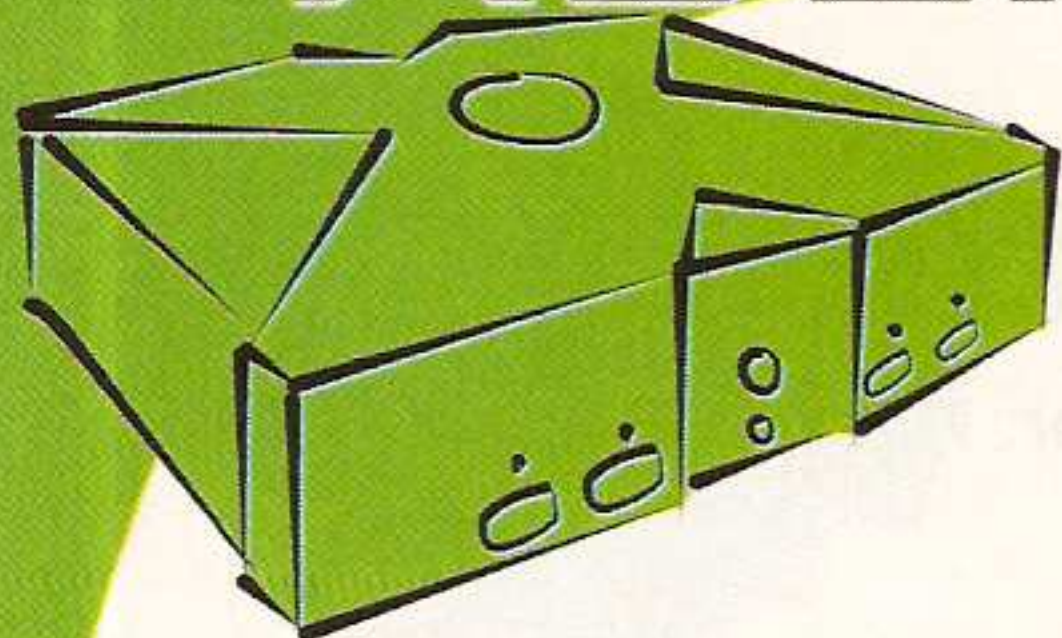
Gráficos do além, além da falta de vergonha

Os gráficos também foram baseados no filme. Tudo é medíocre, dos cenários aos personagens, com exceção de Ash. O maior problema é que construções e outros elementos se repetem muito, tornando as fases parecidas demais umas com as outras, algo que corta o entusiasmo. O som sofre do mesmo problema, mas, neste caso, deixa o clima do jogo sombrio e assustador. O ideal.

Resumindo

Evil Dead: Fistful of Boomstick tem seus momentos de diversão, mas não deixa de ser um lançamento mediano e, se o jogador não tiver conhecimento dos filmes da trilogia *Evil Dead*, o game perde o maior de seus poucos atrativos.

GAMERS		
	Gráficos 4,5	Jogabilidade 5,0
Produtora: THQ Desenvolvido por: VIS Interactive Gênero: Ação Jogadores: 1	Som 5,0	Empolgacão 4,0
	Nota Final 4,0	

REVIEWS

Mace Griffin: Bounty Hunter

Por: *Wildson C.*

Novidade na área de jogos em primeira pessoa

Criar um jogo com novos conceitos não é fácil, especialmente entre os FPS, área em que sempre há uma chuva de lançamentos por ano. *Bounty Hunter* prometia ser um destes games inovadores, só que, quando pusemos nossas mãos nele, veio a decepção. Muitas das promessas ficaram no papel.

A história

O enredo é sobre Mace Griffin, um caçador de recompensas espacial que vive numa sociedade onde os caçadores combatem ameaças criminosas, como contrabandistas e piratas. O cara deve descobrir quem o traiu durante o tempo em que trabalhava como patrulheiro espacial. A traição lhe rendeu uma década de prisão. Até aqui, tudo normal. O que desaponta em BH é que, antes de seu lançamento, havia a promessa de que o jogador poderia ter liberdade para explorar os ambientes, o que não rola. Os caminhos são lineares e poucas vezes oferecem mais rotas.

Nem tudo foi perdido

O mais interessante é a alternação entre os combates em primeira pessoa e a ação em naves espaciais, que acontece de forma bem natural. É comum durante o jogo ter que fazer esta transferência. Os inimigos são criativos e possuem design interessante, como os fanáticos por tecnologia, mas a inteligência artificial deixa a desejar. Em alguns momentos, ela funciona e os oponentes te dão trabalho, evitando ataques e tentando te cercar. Em outras ocasiões, porém, eles se escondem por tempo demais, quebrando o ritmo do game e deixando o jogador frustrado. Outro problema: não há suporte para partidas *multiplayer*, o que é um grande problema para FPS.

Bounty Hunter era uma grande promessa, sofreu um atraso no lançamento e, ao chegar no mercado, decepcionou. As expectativas eram altas. Apesar de trazer elementos interessantes à jogabilidade, como a transição fluída entre combates no chão e no espaço, defeitos como a história simples, a falta de maior interação com os cenários e a fraca inteligência artificial acabam tornando o título sem graça.

GAMERS		
Produtora: Vivendi Desenvolvido por: Warthog Gênero: Tiro Jogadores: 1	Gráficos 7,5	Jogabilidade 6,5
	Som 5,0	Empolgação 5,5
	Nota Final 6,0	

Brute Force

Por: *Fabio Michelin*

Enquanto *Halo 2* não chega, vamos detonar um pouco de Brute Force

É impressionante a expectativa que *Halo 2* está causando nos fãs de jogos em primeira pessoa. Para aproveitar um pouco disso, a Microsoft decidiu lançar *Brute Force*, um game de tiro parecido com *Halo* em vários aspectos, inclusive na jogabilidade e ambientação. Você deve estar imaginando que se trata de um clone do grande sucesso da Bungie, e até seria, se não fosse por um detalhe: o título é inteiro passado em 3ª pessoa, como *Tomb Raider* e *Resident Evil*.

Uma galera da pesada!

O esquadrão de elite Brute Force não tem vínculo com o Exército, nem com nenhuma outra instituição. Suas missões serão remuneradas e, dependendo do seu desempenho, você receberá mais ou menos. Quanto mais grana, melhor, para alimentar as bocas famintas de Hawk, Flint, Tex e Brutus.

Gráfico brutal!

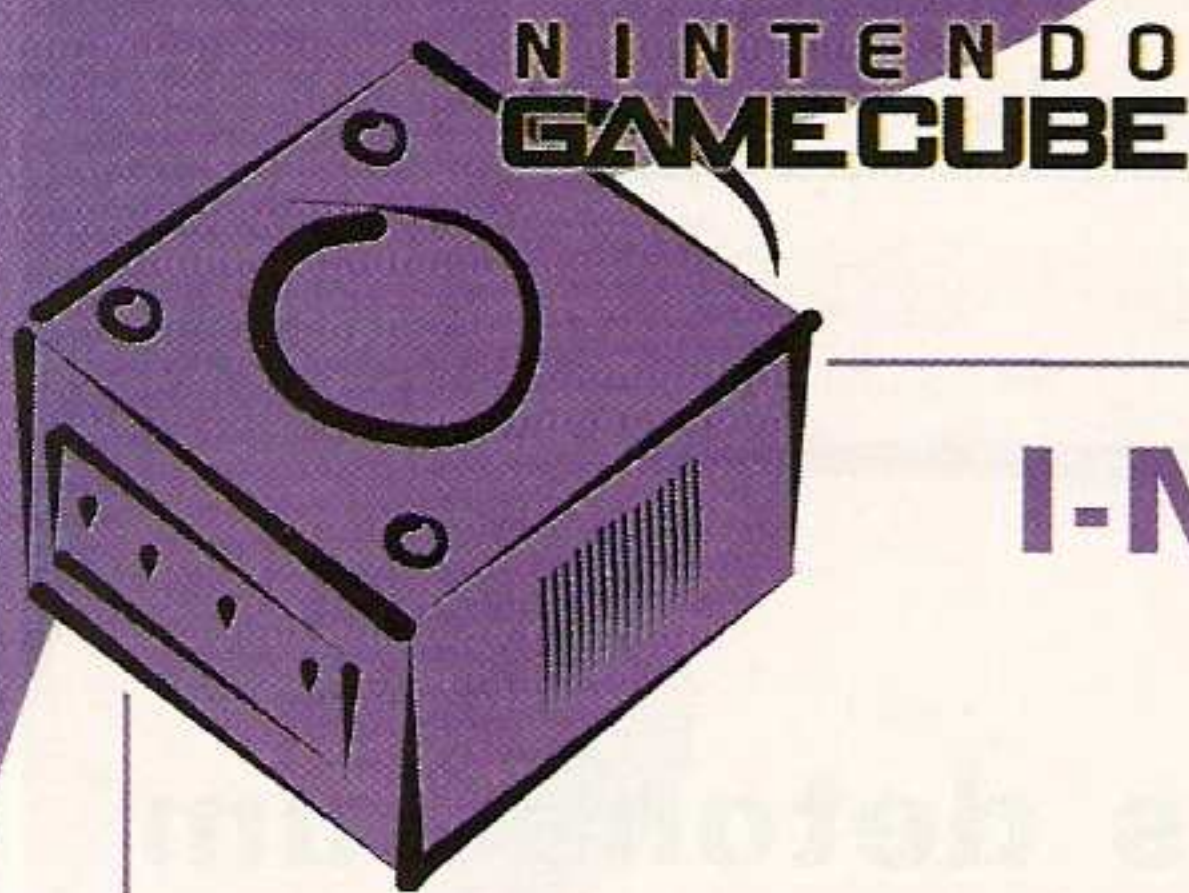
Graficamente, o game é impecável. Tudo foi construído com minúcia e o resultado não poderia ser melhor. Os cenários são amplos, bem bolados e com efeitos especiais. Cada um tem um tipo de ambiente, gélido, quente, florestal... Os personagens também detonam: eles são feitos com uma quantidade enorme de polígonos. Um trabalho primoroso!

Vamos jogar!

Outro ponto que confirma a qualidade de BF é a possibi-lidade de se jogar na opção *multiplayer*. Pena que não dê para jogar online. Mas rola dividir a tela e colocar quatro caras ao mesmo tempo, já é bem legal.

Este foi feito sob medida para você que não agüenta mais esperar por *Halo 2*.

GAMERS		
Produtora: Microsoft Desenvolvido por: Anvil Gênero: Tiro Jogadores: 1 a 4	Gráficos 8.0	Jogabilidade 7.0
	Som 7.5	Empolgacão 7.5
	Nota Final 7.5	

REVIEWS

I-Ninja

Ninja Gaiden que se cuide!

Will: *I-Ninja* é uma das promessas da Namco para este ano. Aqui sua missão será lutar contra o diabólico Exército de Ranx. Mas o grande destaque deste game não está, ao menos por enquanto, na sua história, e sim no próprio personagem principal. Você comandará um pequeno ninja, para quem conhece *Bomberman*, dá pra se ter uma idéia de como ele é.

Mas não pense que ter um corpo pequeno e uma cabeça grande é um problema para o cara, pelo contrário: o garoto é extremamente ágil e capaz de diversas proezas. Andar pelas paredes e deslizar por corrimões, ao estilo de Tony Hawk - mas sem skate. O arsenal é o que se espera de qualquer ninja que se preze, com shurikens e espada, que literalmente fatia seus inimigos.

As expressões faciais são sensacionais. Além da cara de *bad boy* que o herói faz quase todo o tempo, há outras hilárias, como quando uma garra mecânica o levanta pela cabeça. Dá para ver que dói, mas não deixa de ser engraçado.

O jogo terá muitas missões, divididas em cinco ambientes e inimigos variados - de simples soldados, até um robô gigantesco.

Namco - Dezembro de 2003

Mario Golf - Toadstool Tour

Reúna três amigos e vá atrás dos buracos!

Davi: *Mario Golf - Toadstool Tour* está sendo produzido pela Camelot Software, a mesma dos jogos esportivos do Mario para Nintendo 64.

Os Cenários serão em lugares famosos do Mundo de Mario, com destaque para o Reino dos Cogumelos, onde você jogará ao redor do Castelo do game Mario 64.

O sistema de jogo é o mesmo utilizado na versão para Nintendo 64, sendo possível alterá-lo para algo mais preciso, como o sistema de três cliques, já conhecido de outros jogos de golfe que existem por aí.

O jogo suporta de um a quatro jogadores e permite a escolha do elenco de Mario, incluindo Mario (claro né!), Luigi, a Princesa Peach e Waluigi. Até o lançamento estarão disponíveis outros personagens. Partidas simples e torneios serão os modos de jogo. Também se comentou na E3 que o título terá alguma forma de conexão com o Gameboy Advance.

Nintendo - final de 2003

007: Everything or Nothing

Bond, James Bond

Will: James Bond já é sucesso há tanto tempo que, de vez em quando, é preciso acrescentar algo de novo, não apenas nos filmes, como também nos games. No caso de *Everything or Nothing*, a mudança foi radical: o jogo é em 3a. pessoa, diferente dos tradicionais FPS sobre o famoso espião. Pierce Brosnan, que interpretou James Bond nos filmes mais recentes, emprestou seu rosto e sua voz para o game.

A mudança no estilo de jogo permitirá a Bond realizar suas missões baseando-se em situações mais próximas às dos filmes. No game, por exemplo, ele desviará de inimigos furtivamente, ao invés de simplesmente chegar atirando. Melhor do que isso, o jogador poderá nocauteá-los a golpes, se preferir. Os cenários terão mais elementos interativos, Bond poderá usar vários objetos, de garrafas a cadeiras. As famosas engenhocas do espião também ganharão maior importância ao longo do game. Vários veículos poderão ser pilotados, como motos e helicópteros, além dos carrões sempre presentes no cinema.

Situado em localidades reais, como Nova Orleans e Moscou, EoN terá opção para jogos *multiplayer*, para dois jogadores em modo cooperativo e para até quatro pessoas em combates tipo arena.

Eletronic Arts - Novembro de 2003

F-Zero GX

Por: *Fabio Michelin*

Você ficará tonto depois de algumas voltas na pista, é o que garante a Nintendo

Um clássico

F-Zero sempre foi um grande game. Ele nasceu no Super Nintendo e, de lá pra cá, só nos rendeu muita diversão e empolgação, devido à sua grande velocidade e jogabilidade dinâmica. Até hoje já foram lançados três games da série, um para Super Nintendo, um para Game Boy Advance e um para Nintendo 64. A versão para GameCube será a única que não será produzida inteiramente pela Nintendo. Mas fique tranqüilo: é lógico que a Big N está envolvida no projeto, trabalhando em conjunto com sua ex-inimiga, a Sega.

Show nos gráficos

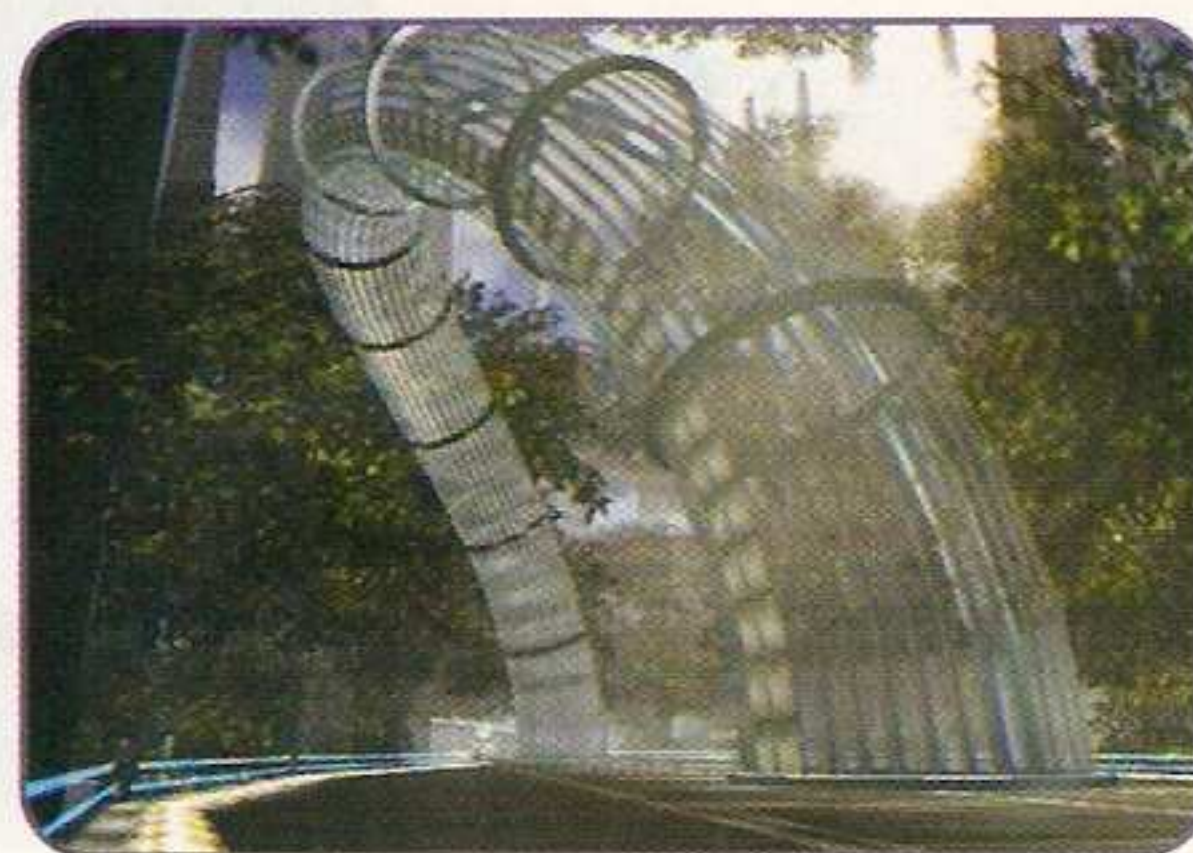
Logo de cara, o game chama a atenção devido aos seus gráficos, que são bem produzidos e rodam a 60 quadros por segundo. É incrível como conseguiram fazer gráficos com uma qualidade tão alta rodar tão rápido, pois a velocidade é alucinante e não há defeitos de *clipping* (quando o cenário constrói atrasado), como no Nintendo 64. A Sega deveria usar a mesma receita em seus games, que, para falar a verdade, precisam mais dela do que os games da Nintendo.

Chame a galera, é hora da farra

Outra característica importante anunciada sobre o game é a possibilidade de se jogar on-line. Apenas *Phantasy Star* on-line tinha essa opção. Ainda não foi revelado quantas pessoas poderão entrar juntas e nem se ele será compatível com o modem de conexão discada, é recomendável que você use o modem ADSL, assim você ficará livre dos Lags - queda na velocidade da conexão, que acarreta uma queda de velocidade no game.

Sega/Nintendo - 25 de agosto

de 2003

PREVIEWS

Sonic Adventure DX

Por: *Fabio Michelin*

O Azulão reaparece nas telas do Cubo, em versão recauchutada

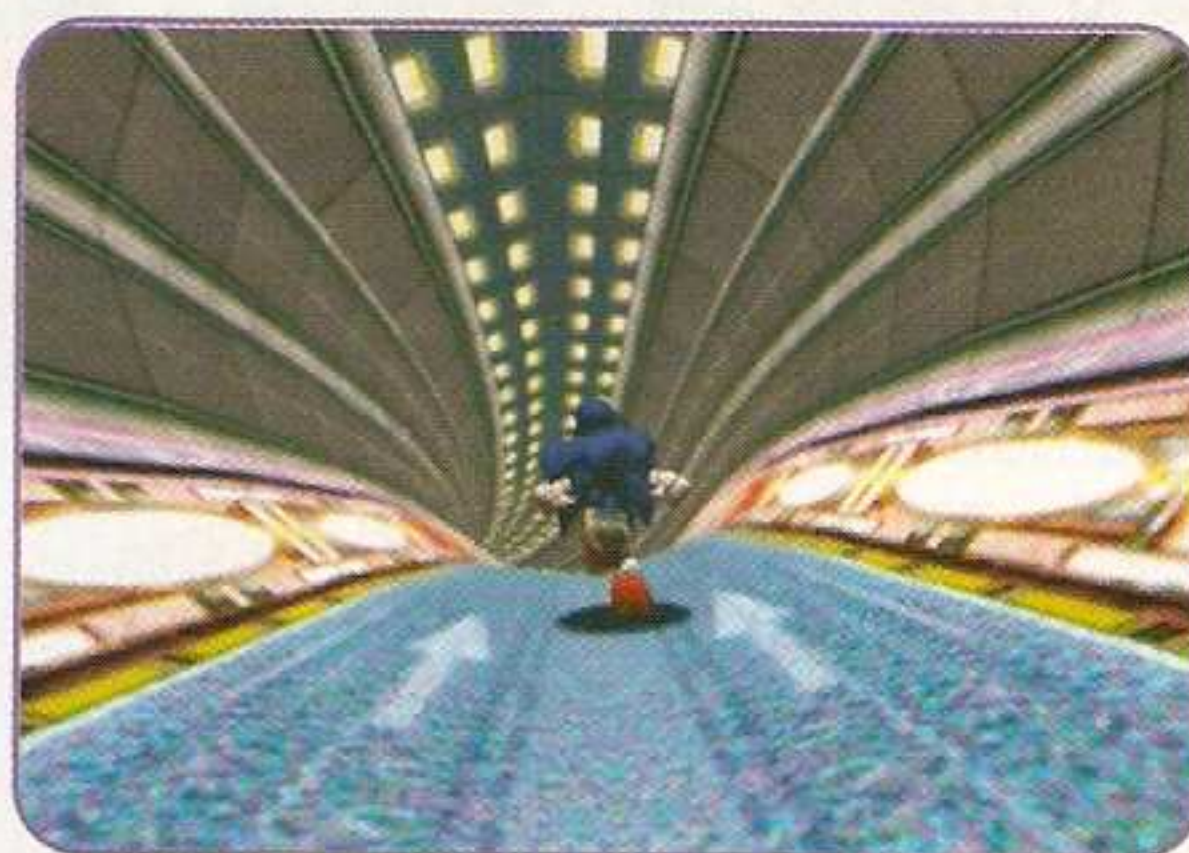
Para quem ainda não sabe, *Sonic Adventure DX* é uma versão turbinada do game lançado para Dreamcast há alguns anos. Alguma coisa mudou neste remake, porém muitas coisas também permaneceram as mesmas. Será que vale a pena comprar este game?

O que já era

O game era muito divertido. Você jogava com Sonic a maior parte do tempo, mas podia escolher alguns de seus amigos também. Uns bem conhecidos, como Tails, Knuckles e outros novinhos e pouco conhecidos como Amy Rose, Big the Cat e E102 Gamma. Os cenários eram bem bolados e divertidos, além de super coloridos. Você podia correr feito louco por eles e detonar todos os inimigos que aparecessem na sua frente, ou passear por cidades cheias de vida, carros, lojas, praças. Nestes lugares, era preciso conversar com as pessoas para conseguir pistas para prosseguir no game. Outra coisa legal era a variedade na jogabilidade. Cada personagem possuía uma característica própria, dando mais longevidade ao jogo.

Isso tudo continua igual nesta versão, o que é um ponto positivo.

O que é novo

Além de gráficos melhores (não espere uma tremenda mudança), há cenários novinhos para você se divertir e também para adicionar um novo gás ao game. Há o incremento de algumas cenas que contam a história de maneira melhor que no Dreamcast. Você também deverá criar seus bichinhos Chaos no GBA e deixá-los fortes para as competições contra o computador e contra seus inimigos prediletos.

GAMERS	Gráficos 7.0	Jogabilidade 8.0
Produtora: Sega Desenvolvido por: Sonic Team Gênero: Aventura Jogadores: 1	Som 7.0	Empolgação 7.0
	Nota Final	**7.5**

Hitman 2: Silent Assassin

Por: *Wildson C.*

Se você acha que Charles Bronson é o melhor assassino, pense mais um pouco

REVIEWS

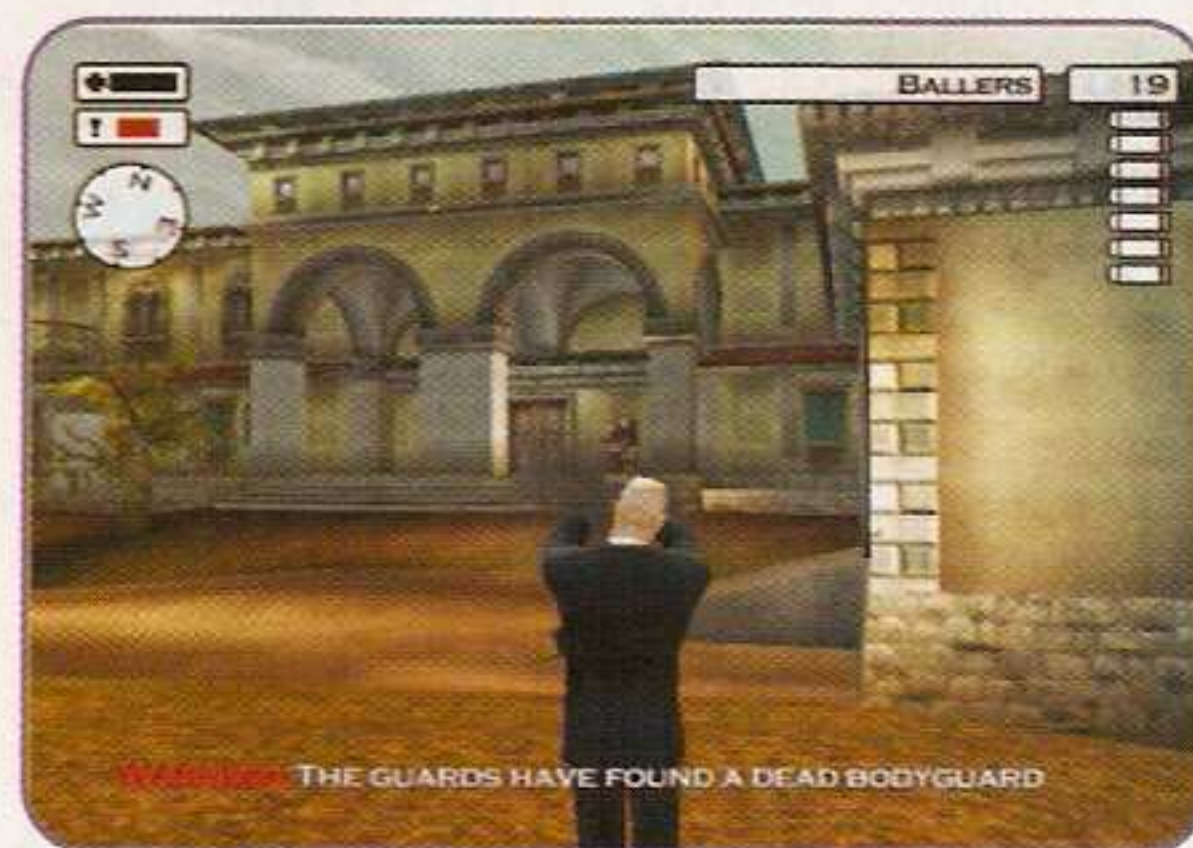
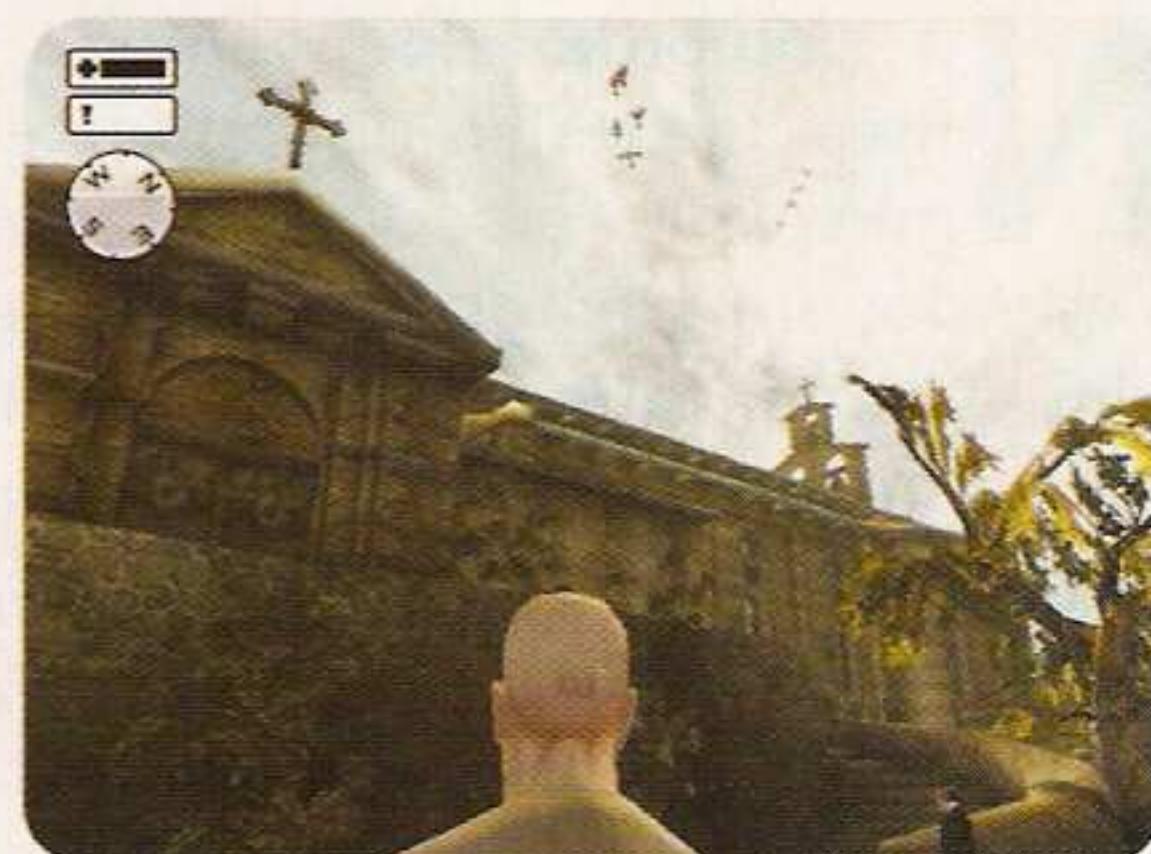
Hitman 2 conta a história de um assassino de aluguel geneticamente modificado, conhecido apenas por 47. Ele trabalha como jardineiro numa igreja da Sicília, depois de ter sido forçado a abandonar sua carreira. Mas quando o padre é seqüestrado, o assassino volta à ativa e não vai descansar enquanto não encontrar a organização que o manteve afastado.

O game apresenta diversas localidades mundo, como o Japão, a Malásia e a Índia. Cada lugar, com suas dificuldades e peculiaridades para a realização das missões. É possível cumprir os objetivos da maneira que você achar mais conveniente, ou matando todos os que estão no seu caminho, ou de modo mais discreto, se escondendo. Se você quiser, pode matar apenas uma pessoa, o seu alvo na missão. Existem várias habilidades de 47 que podem ser úteis, como trocar de roupa com os inimigos abatidos e esconder seus corpos, para que ninguém se dê conta de sua presença. Você também pode fazê-lo andar, em vez de correr, para não levantar suspeitas, se agachar e rastejar.

Armas, muitas armas

Pela natureza do jogo, as armas têm grande importância e, felizmente, não decepcionam. Há vários tipos de pistolas, rifles e metralhadoras que existem de verdade, como a Uzi e a Magnum 9mm. Também existem armas especiais para assassinatos mais discretos, como uma faca e até um cabo de fibra de carbono para estrangular as vítimas. Ainda há um vidro de clorofórmio para deixar suas vítimas apenas inconscientes.

Os gráficos estão muito bons no Cubo, mas sensivelmente ultrapassados, já que *Hitman 2* foi lançado no PS2 e no Xbox há quase um ano. Mesmo assim, o game possui um efeito muito legal, que determina a posição em que cada personagem cai depois de morrer, de acordo com a força do tiro da arma. O som apavora, os inimigos conversam em seu idioma local, os barulhos das armas são convincentes e a trilha sonora é excelente.

Apesar de *Hitman 2* não ser um lançamento totalmente novo, pois é um velho conhecido dos proprietários de PS2 e Xbox, é um ótimo título e uma boa aquisição para a lista de jogos do GameCube.

GAMERS		
	Gráficos 7.5	Jogabilidade 8.0
Produtora: Eidos Desenvolvido por: IO Interactive Gênero: Ação Jogadores: 1	Som 9.0	Empolgação 8.5
	Nota Final 8.5	

Ikaruga

Por: ***Fabio Michelin***

Se você acha que jogo de navezinha era coisa do passado, é porque ainda não viu Ikaruga!

No primórdio dos videogames, um estilo de jogo dominava os arcades de todo o mundo: era uma guerra acirrada e incessante. Toda hora chegavam mais e mais jogos novos e sempre no mesmo estilo. Somente os gráficos melhoravam. Nada era adicionado na jogabilidade, no máximo alguns detalhes eram mudados. É claro que estamos falando de games do estilo *Shooter*, ou os famosos games de navezinha. Na década de 70 e 80, eles eram a sensação. Todo mundo curtia atirar pelo espaço, usando naves high-tech. Mas um belo dia isso acabou, os games eram muito parecidos uns com os outros e, depois de algum tempo, cansavam o jogador. Foi o término da era *Shooter.*

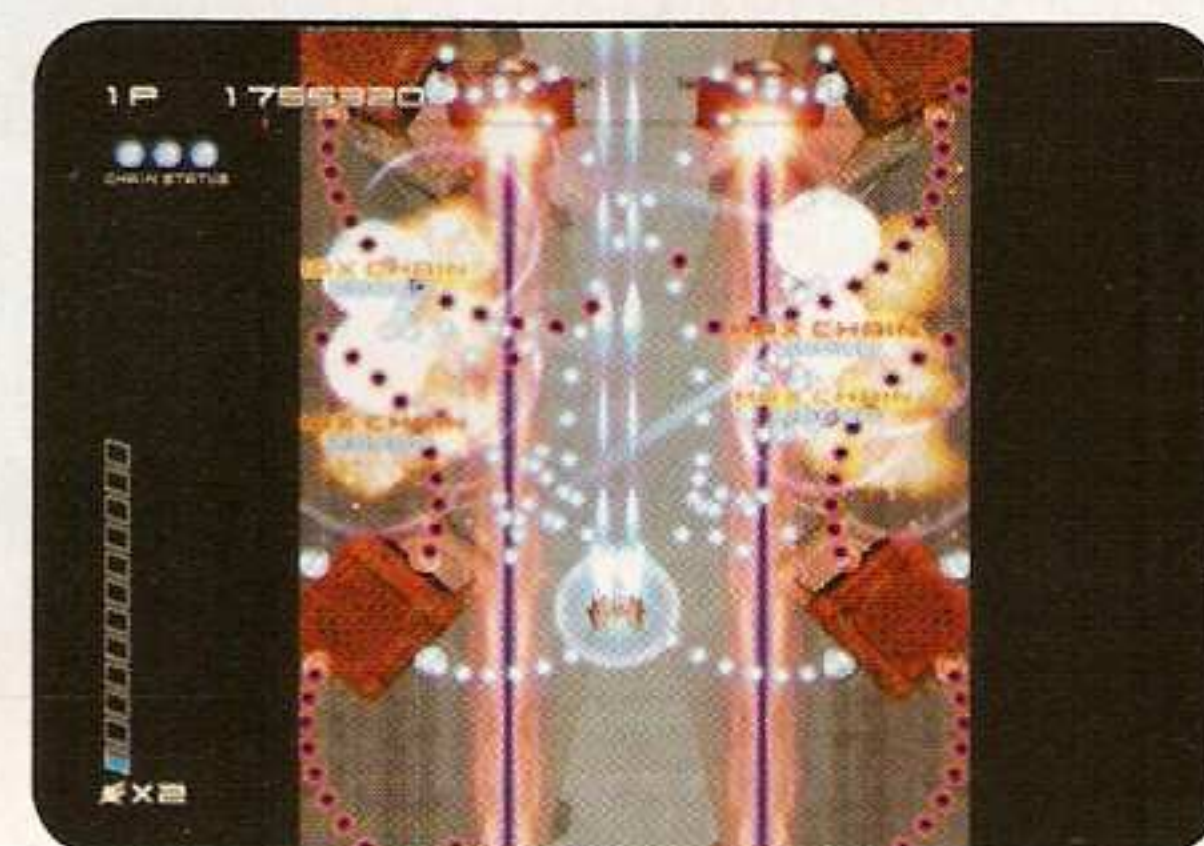
Eis que surge Ikaruga

Quando todo mundo acreditava que os *Shooters* estavam mortos para sempre, a empresa japonesa Treasure, responsável por vários clássicos *Shooters*, resolveu dar uma nova chance ao estilo e lançou *Ikaruga*, um título que, usando os mais modernos recursos tecnológicos, conseguiu ficar com cara de game dos anos 80.

A jogabilidade é um verdadeiro patrimônio, continua igual à usada nos games mais velhinhos. Você pilota sua nave por cenários verticais e manda chumbo em tudo que aparecer pelo seu caminho. Mas nem tudo é velharia. Foi adicionado um bo-tão que ajusta sua nave para absorver certos tipos de tiros. Quando você aperta o botão uma vez, sua nave fica com uma aura azul e assim, você absorve tiros azuis. Apertando novamente o botão, sua aura fica negra e você absorve os tiros escuros. Mas uma mesma rajada de tiro também pode mesclar os dois tipos. Aí, sua habilidade é que conta para poder escapar ileso.

Recursos de ponta

Quando falamos em recursos modernos, não estávamos brincando. Os gráficos são todos em 3D, com uma grande quantidade de polígonos para deixar o game o mais detalhado possível. Até as naves menores ganharam detalhes minuciosos. As texturas também estão bem legais e em alta resolução. Tudo bem que de vez em quando há alguns *slowsdowns* (queda na velocidade do game), mas tudo bem, isso não atrapalha. Na verdade, até ajuda na hora de escapar de alguns tiros. O som está bacana e possui faixas bem feitas, misturando diversos tipos de música para criar um ritmo futurista.

Se você é veterano nos games e já estava ficando com saudades de jogos deste estilo, prepare-se, pois você vai idolatrar Ikaruga. Agora, se você é novato, aqui está a chance de provar um dos estilos que reinou por um bom tempo na época de ouro do videogame.

GAMERS	Gráficos 8.0	Jogabilidade 7.0
Produtora: Atari Desenvolvido por: Treasure Gênero: Tiro Jogadores: 2	Som 8.0	Empolgação 8.0
	Nota Final	8.0

Burnout 2: Point of Impact

Por: **Wildson C.**

Você será detonado, amassado, esmagado, torcido e ainda vai pedir mais!

Você gosta de jogos que simulam perfeitamente uma corrida, com todas as leis da física funcionando direitinho? Se sua resposta é sim, não jogue este game. *Burnout 2: Point of Impact* é daqueles games que trazem toda a emoção do arcade para seu console, deixando o realismo de lado. É fácil perceber como isto é verdade logo pela história - ela não existe, hehehe. O game o coloca direto na ação através dos diferentes modos de jogo. Entre os mais importantes, estão *Championship*, em que todas as pistas e carros secretos são destravados, e *Crash*, que é com certeza, o mais divertido. Aqui, o objetivo é provocar acidentes entre o maior número de carros. Quanto mais lataria amassada e veículos envolvidos nas batidas, mais pontos o jogador ganha.

Ainda bem que não existem multas para videogames

O jogo é baseado no estilo perigoso de dirigir. A maioria das pistas tem trânsito intenso e é preciso guiar na contramão e fazer outras loucuras para encher sua barra de turbo. Isto faz seu carro voar baixo e é a chave para a vitória. Caso consiga sair da velocidade turbinada sem bater, o jogador poderá realizar um *burnout*, um segundo turbo seguido, sem precisar realizar manobras arriscadas para encher a barra novamente. O único problema é que, depois de certo tempo, dá para pegar a manha e fazer vários *burnouts* numa só corrida, o que tira um pouco do desafio.

Carangas nos trinques

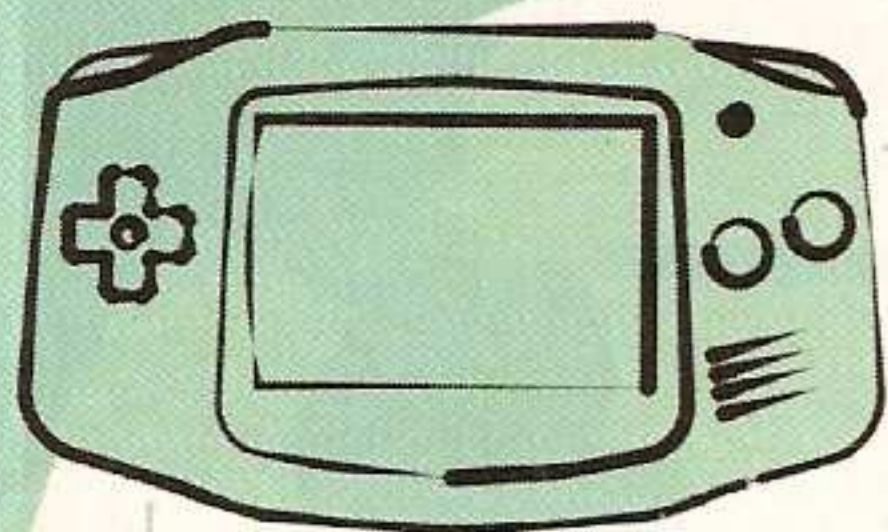
A parte gráfica está espetacular. Praticamente tudo foi aprimorado desde o primeiro jogo: as texturas, os efeitos de luz e em especial os carros, que tiveram todo um cuidado diferenciado. Mas o que realmente chama a atenção no visual é o sistema de colisões, que já era bom no primeiro *Burnout* e está ainda melhor. No modo *Crash*, pode-se ver, a cada batida, pedaços dos carros, como amortecedores e capôs, voando longe, com todos os detalhes.

O game também ficou melhor para os ouvidos. Houve cuidados em aprimorar os sons para tornar o jogo mais realista, por exemplo, colocando o eco dos motores ao passar por túneis. As músicas também complementam a emoção.

Mesmo não sendo um *Gran Turismo* em termos de realismo e profundidade nos modos de jogo, *Burnout 2* é bonito, divertido e muito rápido, além de ter as mais sensacionais colisões do mundo dos games.

Uma boa opção para os amantes da velocidade.

GAMERS		
	Gráficos 8.0	Jogabilidade 7.5
Produtora: Acclaim Desenvolvido por: Criterion Studios Gênero: Corrida Jogadores: 2	Som 7.5	Empolgação 7.5
	Nota Final	**7.5**

REVIEWS

The Sims-Bustin' Out

O famoso simulador de vida real terá sua versão para GBA

Xixa: Criado por Will Wright, o papa dos games de simulação, *The Sims* já conta com uma grande quantidade de seguidores, amantes da arte de cuidar da vida dos outros. Sua chegada ao Game Boy Advance servirá para aumentar a quantidade de pessoas que passam horas tentando realizar as vontades de seus queridos personagens.
No original para PC, o jogador podia criar um personagem próprio ou escolher um dos personagens já prontos e, então, começar a observar o seu dia-a-dia. Os jogadores deveriam sempre manter o ânimo e a felicidade do personagem em alta para que ele pudesse evoluir, conseguir um bom emprego e conhecer pessoas interessantes. Para realizar a tarefa, existiam atividades como namorar, assistir televisão, tomar banho e sair para uma noitada na cidade. *The Sims* era um game que simulava o cotidiano de uma pessoa.
O jogo para GBA será uma variação deste estilo. Você controlará fisicamente seu personagem pela tela, através do botão direcional do GBA, ao invés de apontar e clicar, como no PC.

Griptonite - Dezembro de 2003

Final Fantasy Tactics Advance

Final Fantasy portátil: agora sim, o GBA está completo!

Wilber: *Final Fantasy Tactics Advance* vai contar a história de Marshe, que acaba de se mudar para St. Ivalice, a terra natal de sua mãe. Como ele é novo na cidade, procura fazer amizades. Suas primeiras amigas são Ritz e Mewt.
Um dia, os três encontram um livro com o título "Final Fantasy". O livro possue poderes mágicos que, sem querer, são ativados. Com isso, St. Ivalice é transportada para um universo alternativo. Este novo mundo é, na verdade, a história do livro Final Fantasy. Eles terão que usar suas táticas e reunir pessoas para fazer tudo voltar ao normal. Isso será contado pela ótica dos três personagens principais, que são para lá de carismáticos.
Esta história é apenas um dos principais pontos que *Final Fantasy Tactics Advance* traz. Novas magias e uma nova classe serão adicionadas ao jogo.

Square-Enix - Final de 2003

Teenage Mutant Ninja Turtles Advance

Kulilin verde? Não, as tartarugas estão de volta!

Will: As tartarugas ninja estão de volta, tanto na televisão como nos consoles. O game, para GBA, é baseado na nova série de TV - que não é transmitida no Brasil - e segue seu estilo, com o visual modernizado, mas mantém os mesmos personagens do desenho animado que fez sucesso na década de 80. Mais uma vez, as tartarugas devem lutar contra a ameaça do Destruidor.
Os ataques das tartarugas são simples, porém, bem divertidos. Apertando os botões de ataque repetidamente, é possível executar um pequeno combo padrão e combinando ataques normais com golpes especiais, como voadoras e rasteiras, pode-se conseguir combos mais sofisticados. Alguns destes movimentos poderão ser destravados com itens descobertos ao longo do jogo. Ainda haverá interação com alguns personagens famosos da série, como o mestre Splinter e Casey Jones.
A versão que está em desenvolvimento para o GBA é exclusiva para o console. Também estão sendo feitas versões para PC, Xbox, GameCube e Playstation 2.

Konami - Outubro de 2003

Castlevania Aria of Sorrow

Por: ***Rodrigo Guerra***

Em *Castlevania: Aria of Sorrow*, o jogador entra mais uma vez no mundo dos caçadores de demônios. Este, que é o terceiro game da série para GBA, vem com gráficos e áudio melhorados e com a dificuldade balanceada.

O personagem principal de *Aria of Sorrow* é Soma Cruz, que descobre ter a capacidade de roubar habilidade de monstros que ele derrota, a chamada Soul Collect. Esta habilidade pode servir tanto para ataque quanto para ajudar o personagem. Em determinadas partes do game, será necessário ter certos tipos de habilidade para seguir em frente. Soma não é um caçador de vampiros. Ele, junto com sua amiga, Mina, foi parar no castelo de Drácula em uma dimensão paralela. Sua missão é ir para a Master Chamber (Câmara Mestre) e descobrir o que fazer para voltar ao mundo real.

Durante o caminho, ele encontra NPCs que dão dicas e explicam como suas habilidades funcionam.

O jogo pode ser completado em apenas um dia, mas, se o jogador quizer o final verdadeiro, terá que dedicar um pouco mais de tempo. São muitas telas secretas, itens e habilidades para coletar. *Aria of Sorrow* ainda oferece a opção Soul Trade, em que dois GBAs conectados podem trocar habilidades repetidas e, assim, facilitar a vida.

Em termos de Castlevania, este título segue um padrão diferente. Os corações servem para recuperar MP e não mais para utilizar itens.

Os gráficos, como já dito, são muito bonitos, das animações dos personagens, chegando a surpreender, aos cenários altamente detalhados. Tudo somado ao som, que é melhor que nas outras versões de GBA.

GAMERS		
Produtora: Konami Desenvolvido por: Konami Gênero: Aventura Jogadores: 1	Gráficos 9.0	Jogabilidade 8.0
	Som 7.0	Empolgação 8.0
	Nota Final	**8.0**

Donkey Kong Country

Mais um remake!

Wilber: Se você comparar o jogo feito há muito tempo para Super Nes e este, feito recentemente para GBA, vai notar que em termos gráficos eles são idênticos. Isso não deve surpreender, pois há diversos jogos para o portátil assim. Porém, não é só isso: o game traz vários extras e uma ótima jogabilidade.

Sua missão será ajudar Donkey Kong a recuperar as Golden Bananas que foram roubadas. Para realizar esta tarefa, você terá a ajuda de Diddy Kong e outros aliados que estão espalhados pelo jogo.

Donkey Kong Country é um ótimo *remake* para GBA e um dos melhores jogos de aventura já lançados, mas já está bem batido. Cadê os games feitos para o GBA de verdade? Estamos cheios de recauchutagem.

GAMERS		
Produtora: Nintendo Desenvolvido por: Nintendo Gênero: Aventura Jogadores: 2	Gráficos 6.0	Jogabilidade 6.5
	Som 5.0	Empolgação 5.0
	Nota Final 6.0	

Jet Grind Radio

Cuidado para não sair pichando tudo o que vir pela frente

Wilber: Este game foi um grande sucesso no DreamCast e no Xbox, quando foi lançado, há alguns anos. Agora, esta versão para GBA pode fazer com que os fãs da série dêem pulos e manobras de alegria. O jogo utiliza elementos 3D, com gráficos bonitos e (acredite!) cenas de CG parecidas com as que foram feitas no console da Sega.

Sua missão é formar uma gangue de Patins In-Line e sair pelas ruas de Tóquio, deixando sua marca em todos os lugares possíveis. As outras gangues e a polícia tentam impedir que seus atos de vandalismo continuem e você terá que provar que é bom nos patins.

O título apresenta vários modos para se jogar com até quatro pessoas utilizando o cabo de link do GBA: corrida, manobras e Time Trial.

JGR é um jogo com som bacana e gráficos bonitos, porém, o controle não é bom. Os comandos para fazer os grafites não respondem corretamente e isso pode atrapalhar quando a polícia estiver na sua cola.

GAMERS		
Produtora: Vicious Desenvolvido por: THQ Gênero: Ação Jogadores: 4	Graficos 8.5	Jogabilidade 6.0
	Som 8.0	Empolgação 8.0
	Nota Final 8.0	

Golden Sun: The Lost Age

Por: *Rafael Silva*

Golden Sun: The Lost Age é a continuação de um dos primeiros (e um dos melhores!) RPGs lançados para GBA.

A história de *Golden Sun* foi criada com a intenção de ser dividida em diversos capítulos. *The Lost Age* continua no exato momento em que o primeiro game termina.

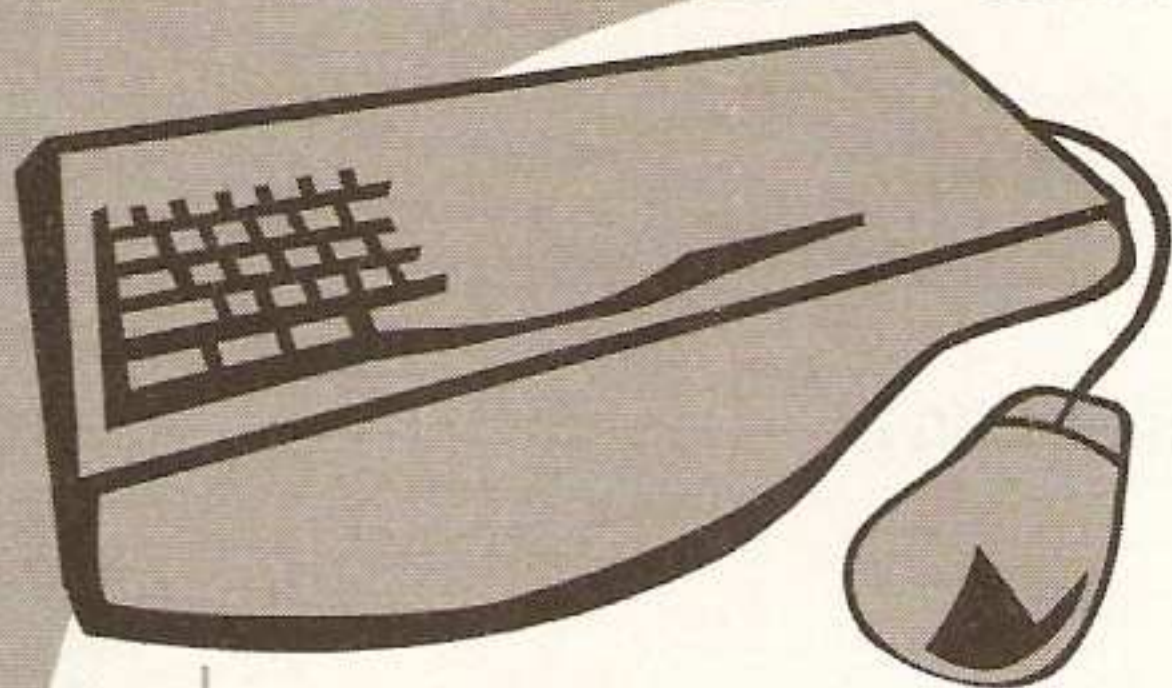
Para quem não conhece o primeiro, é recomendável que jogue para entender a história deste segundo capítulo. Isto não é extremamente necessário, já que *The Lost Age* traz um resumo dos acontecimentos do primeiro capítulo em forma de texto, esclarecendo alguns pontos antes do início da aventura.

Os gráficos de *Golden Sun* constam entre os mais belos já produzidos para GBA e os desta continuação mantêm a mesma qualidade, deixando claro que os produtores concentraram a maioria das atenções na história do título.

A dificuldade e a quantidade de quebra-cabeças em *The Lost Age* está maior do que no primeiro, tornando a jogabilidade mais atraente.

Este é um game que deve constar na biblioteca de qualquer amante de RPG.

REVIEWS

GAMERS	Gráficos 8,0	Jogabilidade 7,0
Produtora: Nintendo Desenvolvido por: Camelot Gênero: RPG Jogadores: 1	Som 8,0	Empolgação 8,0
	Nota Final	**8,0**

Lock-on: Modern Air Combat

Sinta-se um ás neste jogo da UbiSoft

Alan: A UbiSoft está preparando um impressionante simulador de vôo. Em *Lock-on: Modern Air Combat,* você viverá (pela enésima vez) uma guerra entre americanos e russos. Nela, haverá um esquadrão recheado de caças, bem modelados, de ambos os lados. A qualidade gráfica é o destaque deste game, com um *engine* de fazer inveja. A UbiSoft vem mostrando um excelente trabalho tanto com os aviões como com porta-aviões, tanques, cenários etc.

A jogabilidade terá, além do tradicional controle, que busca ser próximo à realidade, uma versão light, em que você poderá habilitar ajudas para facilitar o comando de seu avião.

Outro destaque é o modo *multi-player*, que suporta até 32 jogadores e terá dois tipos de jogos: cooperativo e mata-mata.

Prepare-se para enfrentar batalhas incríveis, com gráficos e controles impressionantes em seu PC.

UbiSoft - Final de 2003

Halo: Combat Evolved

Master Chief está de volta. Calma, não se trata de Halo 2!

Alan: *Halo* inicialmente era um projeto para PC, mas acabou saindo para Xbox com a aquisição da Bungie pela Microsoft. Depois do enorme sucesso que o jogo obteve no console de Bill Gates, a Bungie resolveu dar continuidade ao projeto e lançá-lo também no PC.

O jogo será praticamente o mesmo, com os controles adaptados (oba, mouse e teclado) e com o modo para um jogador, igual ao do Xbox. Você é Master Chief e tem a missão de destruir Halo, uma arma extremamente poderosa. Para isso, você conta com um enorme arsenal, veículos e um exército ao seu dispor.

O destaque desta versão são as possibilidades de jogar online, em que há novos veículos, como um Warthog com lança foguetes, novas armas, entre elas um lança-chamas, ainda aguardando confirmação, e novos mapas.

Outro destaque são as modificações (MODS). Com este recurso, a Bungie espera prolongar a vida do game.

Halo volta às origens com estilo, mostrando que é um dos melhores jogos dos últimos tempos.

Bungie - 14 de Setembro de 2003

Max Payne 2:The Fall of Max Payne

Max Payne de volta e caindo ainda mais?

Alan: Depois do sucesso do primeiro game, que formou uma incrível legião de fãs, Max Payne ganha uma continuação à altura dos jogos atuais. Até o momento, poucas informações foram reveladas sobre o título. Tudo o que sabemos é que, além do novo *engine* gráfico, que tem demonstrado ser poderoso, o jogo tem uma trama bastante complexa e maior do que a primeira. *The Fall of Max Payne* conta uma história de amor, em que aparecem todos os personagens do título original e tem uma integração melhor entre as partes de quadrinhos e tempo real.

Quanto à jogabilidade, é certo que será recheada de *Bullet Time*, como no primeiro.

Para quem estava louco para bancar o policial durão mais uma vez.

Rockstar Games - Final de 2003

Star Trek: Elite Force II

Por: *Wildson C.*

Spock! Spock, cadê você?

Para os fãs da série de TV *Star Trek*, dizer que este game tem como pano de fundo o famoso seriado não diz muito, já que há centenas de episódios, personagens e sagas diferentes, distribuídas ao longo de décadas. Vamos nos situar. *Elite Force II* é jogo de tiro em primeira pessoa baseado em *Star Trek: A Nova Geração*, em que a Enterprise é comandada pelo capitão Jean-Luc Picard. No jogo, você estará no comando de Alex Munro, líder de um grupo de elite que combatia ameaças na espaçonave Voyager e que, agora, junto com o capitão Picard, deve lutar contra a ameaça de uma espécie de insetos alienígenas que está causando problemas em diversos planetas.

A gregos e troianos

A impressão que se tem de EF II é que a Ritual, empresa que desenvolveu o jogo, quis agradar tanto aos fãs de carteirinha quanto aos que só acompanham o seriado de vez em quando. Na maior parte do tempo, o jogador enfrenta os insetos alienígenas, criados especialmente para o game, distanciando um pouco do *Star Trek* visto na televisão. Mas há elementos familiares para os trekers, de espécies alienígenas como os Klingons e os Romulanos a bugigangas tecnológicas, como o tricorder, um aparelho de análise que será importante em alguns momentos do jogo. Também há personagens conhecidos, como o próprio Picard, cuja voz do ator Patrick Stewart, que interpreta o capitão na TV.

Um FPS de primeira

Quem já assistiu a ao menos um ou outro episódio de *Star Trek* sabe que a idéia de um jogo de tiro em primeira pessoa baseado na série é estranha, pois a ação não é seu foco. Mas EF II provou ser um bom FPS. Com uma versão melhorada da *engine* de *Quake III*, o jogo tem diversidade durante seu progresso, boas doses de ação e muitos tiros, além de momentos em que é preciso usar o raciocínio. Já a inteligência artificial apresenta falhas. Seus aliados, por exemplo, costumam levar tiros pelas costas sem reagir, nem fugir. Ainda assim, no geral, está tudo bem feito.

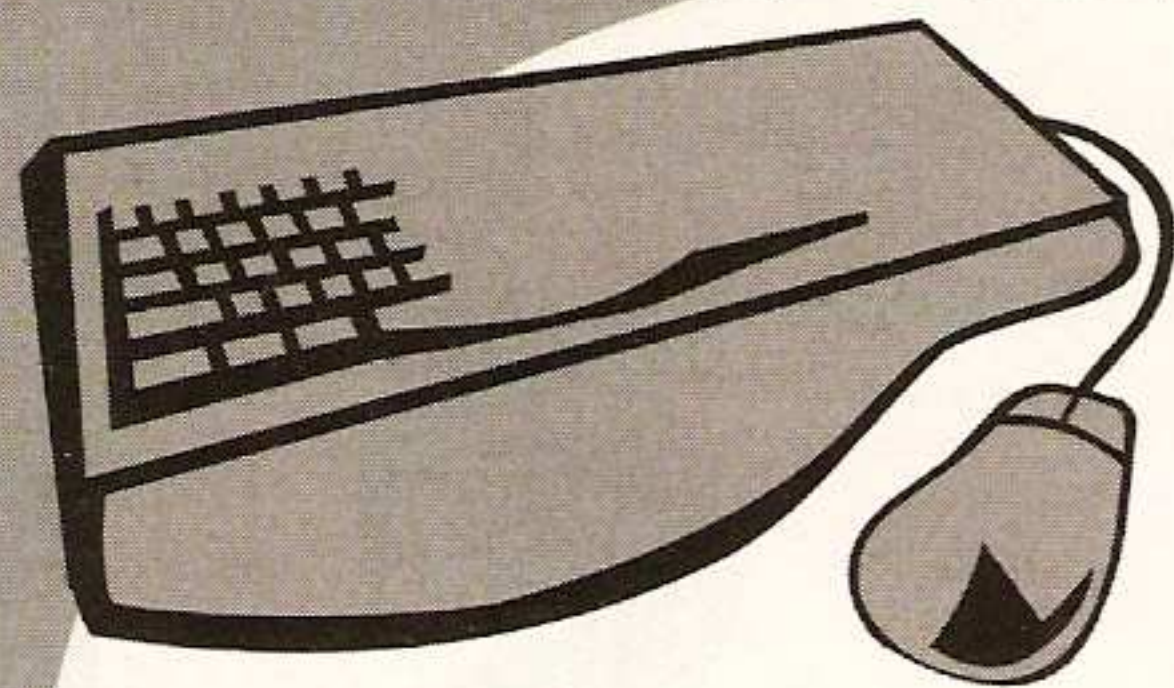
Há um modo *multiplayer*, em que o jogador pode enfrentar *bots* controlados por computador ou oponentes humanos em quatro diferentes tipos de torneio: *holomatch* (o tradicional *deathmatch*), *team holomatch*, *capture the flag* e *bomb defusion*. Neste último, o objetivo é levar uma bomba até a base do time adversário.

Tudo nos trinques

Elite Force II oferece tudo o que um bom FPS deve ter: um modo de campanha para um jogador, ação, muitas armas e opção para batalhas em *multiplayer*. Talvez este não se torne seu jogo de tiro em 1ª pessoa favorito, mas, com certeza, merece uma chance. Para qualquer um que se considere fã do universo *Star Trek*, é imperdível.

GAMERS

Produtora: Activision
Desenvolvido por: Ritual Entertainment
Gênero: Tiro
Jogadores: 32

Gráficos	8.5	Jogabilidade	7.5
Som	8.0	Empolgação	8.0
Nota Final	**8.0**		

Splinter Cell

Por: *Davi Caseira*

Sam Fischer atira, pula, se pendura, corta, fatia, tritura. É mil e uma utilidades

O nome Tom Clancy é garantia de um game de qualidade. Tem sido assim com as séries *Rainbow Six*, *Ghost Recon* e, agora, *Splinter Cell*.
Assim como todo jogo baseado nos livros de Clancy, aqui, o foco é o realismo extremo. Um tiro certeiro mata. Os personagens não correm e atiram feito Rambos. Eles planejam cautelosamente como passar pelos inimigos, atirando somente quando necessário. Um prato cheio para quem gosta de filmes de espionagem e ação policial.

Vá com calma, este não é um jogo ratatá!

As nove missões começam com um ou dois objetivos, que vão se desdobrando em outros, garantindo de 10 a 15 horas de jogo até o final. Entre os objetivos, está coletar informações em computadores dentro de prédios com alto nível de segurança, como a CIA, e tirar as informações de pessoas, com elas cooperando ou não! É preciso sempre agir com cautela, pois matar a pessoa errada ou atrair muita atenção pode levá-lo à falha. Para os mais afoitos, o jogo possui fases de mata-mata livre e descontrolado, porém, não são o foco do jogo. Os inimigos possuem ótima inteligência artificial. Eles investigam os barulhos que Sam faz, passos apressados e tiros. É possível, por isso, pegar latas e garrafas e jogá-las para atrair a atenção dos inimigos para determinada direção. Os inimigos também seguem pistas como sua sombra no chão, corpos deixados para trás ou a tampa do vaso sanitário levantada, até.

Tiros, explosões, vozes e espirros aumentam a perfeição do jogo

Como todo o jogo, o som também foi muito bem feito, com ênfase em passos, tosses e diálogos que orientam sobre uma presença inimiga. A música varia de acordo com a situação em que você se encontra. No meio de um tiroteio, a trilha será agitada, com guitarras e batidas somadas a tiros e balas ricocheteando. Durante uma caminhada em silêncio, será calma e em baixo volume.

Sam vs Solid Snake

A comparação com *Metal Gear 2* é inevitável, *Splinter Cell* só perde para *Metal Gear* em termos de história (vamos considerar também que Solid Snake e sua turma já possuem mais experiência), superando, em termos gerais, o velho Snake.
Comprovadamente, Tom Clancy faz o jogo ser impressionante, valendo a partida do começo ao fim.

GAMERS	Gráficos 9.0	Jogabilidade 9.5
Produtora: Ubisoft Desenvolvido por: Ubisoft Gênero: Aventura Jogadores: 1	Som 9.0	Empolgação 9.5
	Nota Final 9.5	

The Italian Job

Por: *Davi Caseira*

Não, não tem nada a ver com pizzaria

The Italian Job deve passar despercebido pelos fãs de simuladores realistas, como *Gran Turismo* e *Need For Speed*.

O jogo, baseado em um filme de 1969, é uma mistura de *Driver*, *GTA* e *Crazy Taxy*. Você deve cumprir minimissões em muito pouco tempo. Esta mistura poderia ser chamada de *Midtown Madness 3*.

Baratinhas no trânsito

Os carros do game são os chamados Mini Coopers ingleses, que parecem pequenas baratinhas. Não espere encontrar um Dodge Viper ou uma Ferrari por aqui. Os objetivos são, entre outros, roubar uma van de uma estação televisiva ou perseguir um carro. Basicamente, você deve dirigir de um ponto A até um ponto B, descendo escadarias, pegando atalhos e atropelando mesas e cadeiras enquanto foge da polícia. Tudo isso em menos de 30 segundos, ou, então, será necessário voltar a fase toda. Ponto negativo! Como as missões são curtas, é chato jogar novamente uma parte que já foi superada.

Com uma jogabilidade rápida e irreal, o título busca jogadores de corridas no estilo arcade, sem maiores preocupações com a física do carro ou com a profundidade da história. Indicado para aqueles momentos em que se quer uma diversão engraçada e instantânea.

Além do modo história, é possível jogar contra a máquina ou contra um amigo, com a tela dividida. Existem as modalidades de "Corrida", "Volta mais rápida", "Passeio livre" e "Manobras", que, das extras, é a mais divertida de jogar. Nela, o usuário deve pular de uma rampa a outra, tirar finas de carros e passar por um corredor estreito entre dois prédios.

O Mr. Bean não tinha um carro destes?

Graficamente, o jogo não apresenta nenhuma queda de performance. Mesmo nos cenários mais detalhados, em que mantém constantes 60 quadros por segundos. Os detalhes são bem trabalhados, como o vento balançando as árvores, o reflexo do sol no capô do carro ou as peças que voam quando o veículo bate (o carro não perde partes importantes, apenas pedaços quaisquer). Porém, não fazem o jogo se destacar neste aspecto.

Se você curte carros andando em duas rodas e saltos por cima do trânsito, dê uma olhada em *The Italian Job*.

GAMERS		
	Gráficos 6,5	Jogabilidade 5,0
Produtora: Eidos Desenvolvido por: Climax Gênero: Corrida Jogadores: 2	Som 5,0	Empolgação 4,0
	Nota Final	**5,0**

REVIEWS

ZONE O
THE

F THE ENDERS
2nd RUNNER

Se você é fã de games de robô, então *ZOE 2* é sua praia. Ele simplesmente é o melhor game de *Mechs* (robôs de batalha) já criado para videogames, além disso, é o título mais bonito já produzido para Playstation 2 até agora. Seus efeitos de brilho e luz são impressionantes, sua jogabilidade é frenética e viciante e o som também segue o padrão de qualidade. Por isso, escolhemos este incrível game para ser nosso detonado. Ele até já é um pouco velhinho, mas ainda esconde muitos segredos, como você verá nas próximas páginas.

Por: *Fabio Michelin*

ZONE OF THE ENDERS
THE 2nd RUNNER

Um grande mal-entendido

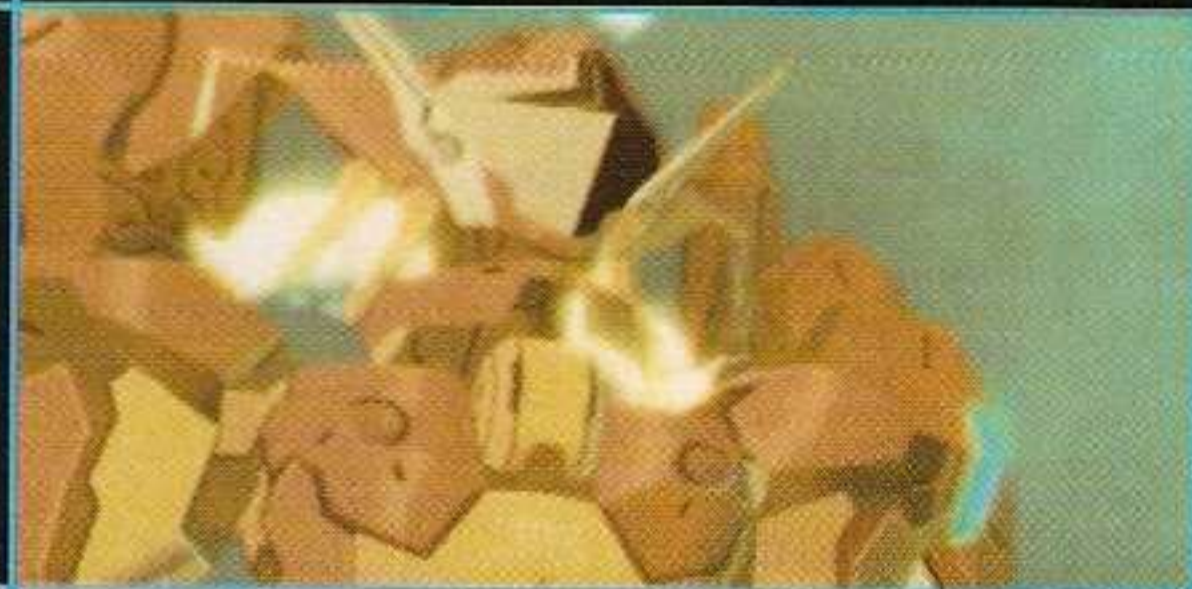
Na primeira fase do game, você estará no controle de um robô minerador e deverá procurar por fontes de energia.

Siga a seta e destrua os obstáculos em seu caminho. Ao chegar em um grande muro de gelo, pule e continue. Uma cena vai entrar, mostrando Dingo no comando do Orbital Frame Jehuty.

Agora, destrua os robôs e as pequenas naves que vão cercar Jehuty. Segure o botão quadrado para mirar em vários inimigos ao mesmo tempo e, assim, abatê-los mais rápidamente. Depois de detoná-los, siga a seta até chegar a uma rachadura numa parede de gelo.

Segure o botão R2 e depois aperte quadrado. Solte o R2 e segure o quadrado para fazer uma bola de energia e jogue-a contra a parede para abrir uma passagem. Siga por ela.

Entrando em uma fria

Ao entrar na grande nave, detone os inimigos e siga pelas passagens que irão se abrir. Na segunda parte da nave, há alguns bastões que podem ser usados como armas (para isso, aperte círculo perto dos bastões). Continue seguindo em frente até encontrar uma sala com um gerador no meio. Aí, será hora de se encontrar com uma velha amiga.

Viola está de volta?

Para derrotá-la, fique longe e mande mísseis na miserável. Depois de algum tempo, ela mudará de ataque. Pegue os bastões

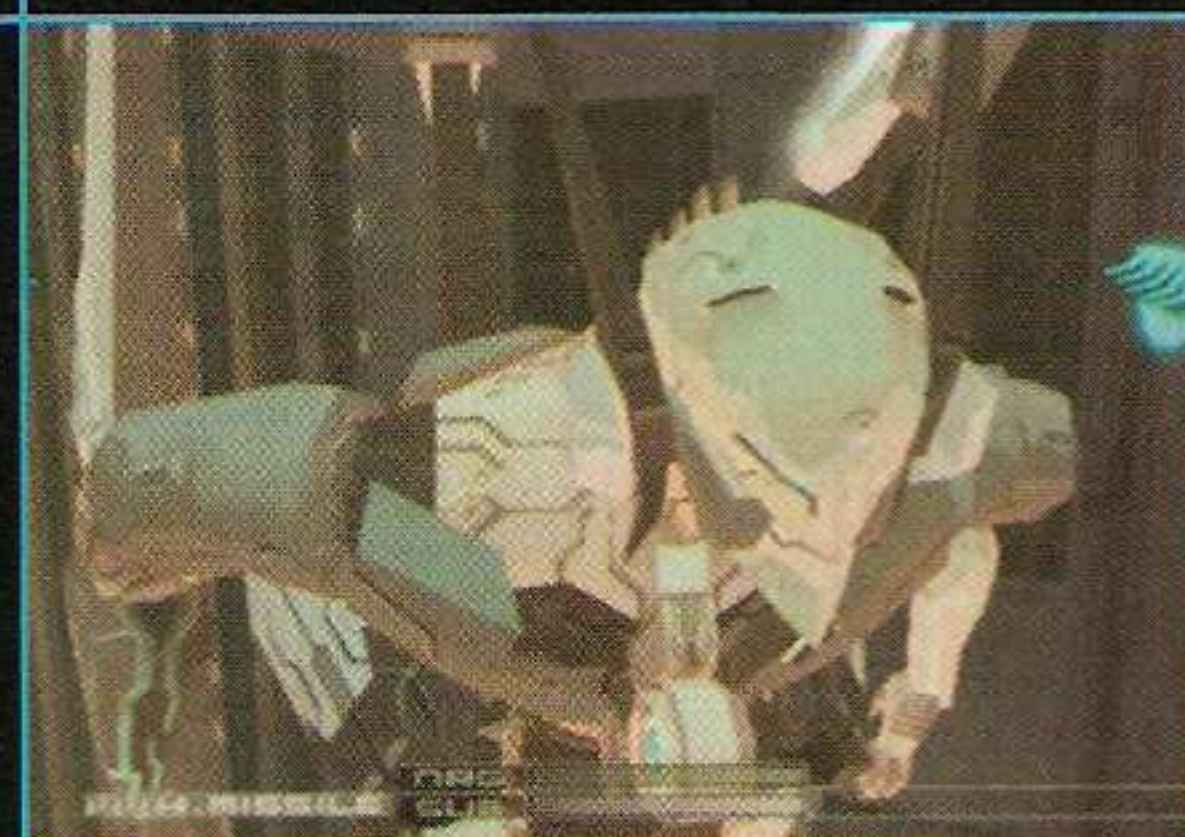
Ken Marinaris

Agora será a hora de enfrentar o primeiro chefe. Ken pilota o Orbital Frame Ardjet, que tem grande poder de fogo. Para derrotá-la, fique longe e use os lasers teleguiados. Após destruir todos os mísseis com os lasers, se aproxime e ataque com a espada. Repita isso até derrotá-la.

energéticos. Segure o botão R1 até carregá-los de energia e jogue-os contra Viola. Repita isso até pregá-la na parede.

Dingo e Jehuty, um só corpo!

Siga em frente após ter derrotado Viola e você se encontrará com seu rival, Anubis. Infelizmente, Jehuty ainda não está à altura dele, por isso, tente fugir e atirar mísseis de longe. Quando ele chegar perto, esquive de seu ataque e use a espada. Após fazer isso, uma cena vai entrar e você verá Dingo ser morto por Nohman (piloto do Anubis). Depois de toda esta treta, você estará no comando de Jehuty outra vez.

O resgate do soldado Taper

Voe pelos corredores da nave e entre pelas portas com a luz azul. Fique esperto com a dica que será dada. Ela pode conter um número ou uma letra, que indicará a caixa certa que você deverá destruir (procure o número ou a letra na caixa). Após achá-lo, pegue-o (usando o botão círculo) e siga para a saída, carregando o cara (o ponto Emergency Shooter no mapa). No caminho, destrua os inimigos. Só não esqueça de deixar Taper em um lugar seguro e aí sim, partir para a briga. Depois de despachar o cara, uns inimigos chatos vão aparecer. Detone e não os deixe cercá-lo de maneira nenhuma.

Bem-vindo a Marte

Logo que você pisar em território marciano, uma cena entrará. Depois dela, você deverá enfrentar um velho conhecido dos gamers, Vic Viper, mais conhecida como a navezinha do game *Gradius*.

Marte, um péssimo lugar para se viver!

Dê um rolê pelo cenário. Uns robôs vão te atacar, destrua-os, siga a seta e entre pelo cano (literalmente). Agora, siga pelo caminho à direita, vá em frente destruindo todos os inimigos que aparecerem. Quando você avistar uma construção estranha, detone-a e volte. Agora, saia pela esquerda na bifurcação e mande bala nos inimigos até encontrar mais uma construção esquisita. Detone-a e volte. Siga pelo caminho do meio.

Leo Stenbuck (Vic Viper)

Para destruir Leo, o primeiro piloto de Jehuty, fique esperto: ele ataca rapidamente e foge. Use seus mísseis de longe e sempre corra na direção dele, para, assim, tentar um ataque direto com a espada.

Viola (Nephits)

Na primeira parte do confronto, fique longe, agarre os escudos que estão no topo dos prédios e atire-os em Viola, para que seu escudo sofra uma interferência. Aproveite essa hora para atacá-la. Na segunda parte, tente arremessá-la no campo elétrico. Quando ela estiver grudada lá, encha a mina de porrada. Repita essa operação até detrui-la.

Direto ao ponto!

Siga a seta mais uma vez e vá detonando os inimigos que estão atacando os prédios. Tome muito cuidado para atingir apenas os inimigos e não os soldados aliados (robôs brancos). Use o tiro normal e a espada, assim você evita acertar alvos errados.

BLDGS SAVED 98%
CIVILIANS SAVED 100%
LEVS SAVED 100%
OVERALL RATING S
Excellent, sir.

Mais uma vez, siga a nossa amiga seta. Entre no túnel e prepare-se para confrontar um trem. Detonar o trem é simples: primeiro acabe com os robôs chatos que protegem o vagão, depois atire os mísseis nas aberturas e pronto. Repita isso até chegar ao primeiro vagão, então concentre energia e mande uma bola no coitado para acabar com a viagem. Só para variar um pouco, siga a seta e entre pela pequena passagem do lado direito.

Vejam só quem voltou para brincar, Viola. Para derrotá-la desta vez, pegue os robôs e atire quando ela usar seu ataque de encontrão. Viola ficará tonta, lhe dando a chance de fazer o serviço sujo. Após detoná-la, Ken aparece e é tomada por Viola, tome cuidado com seus ataques de mísseis e de raio e fique longe quando ela usá-los. Chegue perto e, quando ela usar a espada, ataque juntamente para rebater a investida. Faça isso e, quando ela cair, agarre-a, usando o botão círculo (não se esqueça de mudar a arma secundária para Grab). Segure o botão para drenar a energia de Viola. Cuidado para não acertar o robô de Ken e evite destruí-lo. Absorva toda a energia de Viola e ponha um fim em sua carreira, de uma vez por todas. Quando você acha que tudo está bem, mais um problema surge. Pegue Ken e suba, detone os inimigos pelo caminho e tome cuidado para ela não morrer no processo.

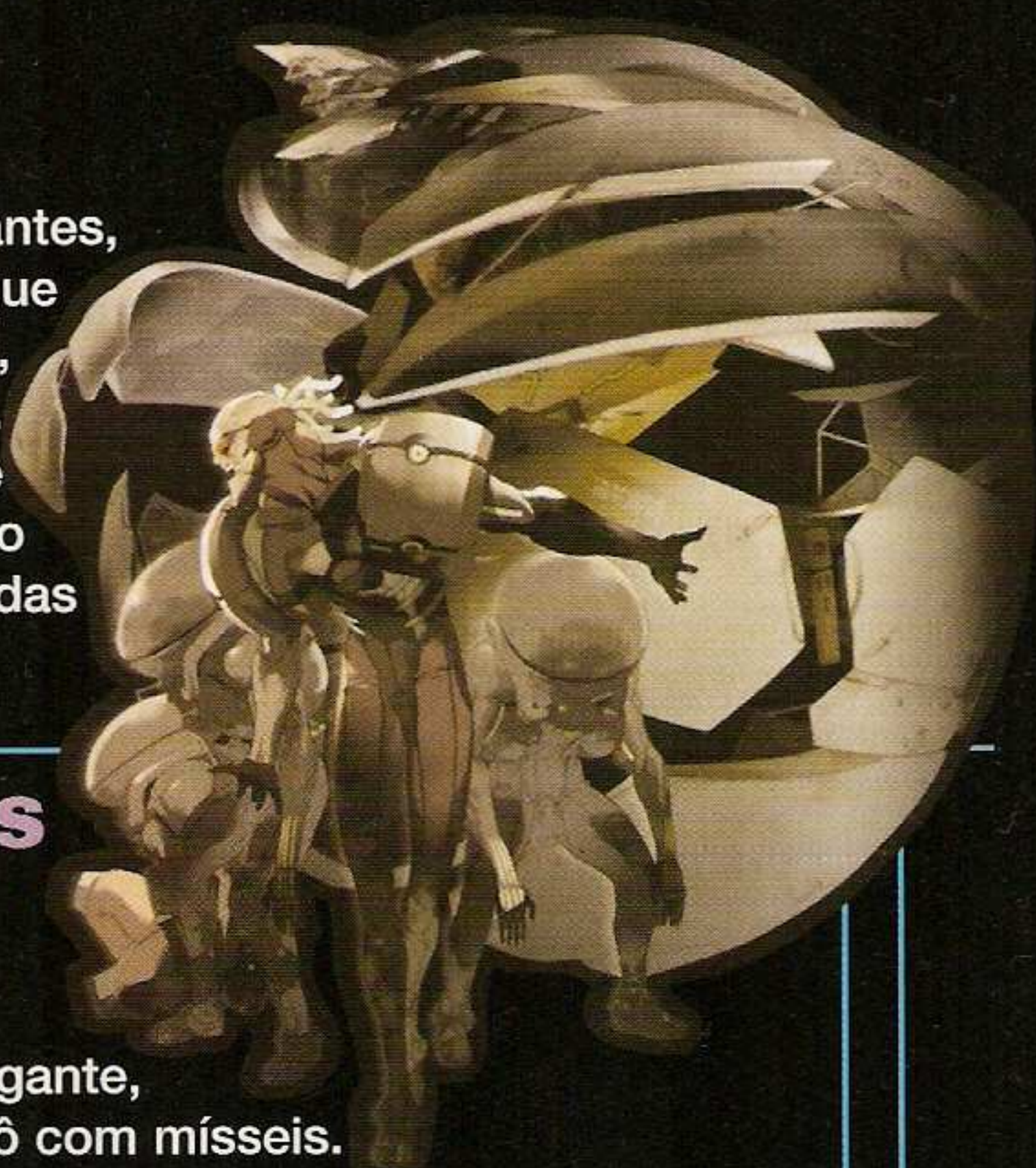
Depois da cena, fique esperto e siga pelo caminho que Ken ordenar. Tente sempre ir na direção dos holofotes. Depois, elimine todos os inimigos nas redondezas e siga para o ponto amarelo no mapa. Desça, acabe com mais inimigos e vá em frente. Suba, repita a mesma operação e siga em frente. Na sala grande, vá descendo e entre pela abertura à frente.

Faça isso nas próximas salas até chegar ao mestre.

Lloyd (Inhert)

Para derrotar este mestre esquisito, use os mísseis e tente chegar perto para atacar com a espada, tomando cuidado com os seus tiros. Na segunda parte, escute Ada e tente se esquivar dos tiros, chegue perto e faça um combo com a espada. Repita isso até derrotá-lo. Aí, rola uma ceninha.

Uma briga nada justa

Para detonar as naves gigantes, primeiro atire nos inimigos que estão ao seu redor, depois, detone o canhão no centro. Agora, siga para trás da nave e dispare na esfera usando o V. Cannon. Faça isso em todas as outras e fim de papo.

Zakat Runners (Zakat)

Para acabar com esse chefe gigante, primeiro atire no centro do robô com mísseis. A arma secundária H.Mísseis também é útil. Quando ele fizer um escudo, agarre as placas e destrua-as, para eliminar a blindagem e poder atacar.

O valor da confiança

Nesta fase, você deverá lutar uma batalha importantíssima contra as forças inimigas. São milhares de inimigos a serem abatidos Além disso, você deve proteger seus companheiros a todo o custo. Fique atirando mísseis em todos os inimigos que aparecerem. Quando algum soldado precisar de ajuda, um ponto vai brilhar no mapa, dando a localização do cara. Corra até lá e auxilie, faça isso até o término da fase.

Agora, siga em frente, detone todos os inimigos que pintarem no caminho e entre pelas passagens no final do corredor até chegar a um salão. Aqui, há um corredor, onde de tempos em tempos passa um raio bem forte. Agarre uma das placas que estão ao lado e prossiga pelo corredor (use o acelerador para ir rápido). Quando o raio vier em sua direção, segure o botão R1 para defender e continue em frente.

Chegando ao final, atire na parede para abrir uma passagem. Na próxima sala, use o V. Cannon e acerte a parede de fogo para abrir caminho.

A batalha final

Na primeira parte do confronto contra Anubis, fique esperto com seus ataques, use os H.Mísseis e mande bala sem parar. Quando Anúbis chegar perto de você, esquive de seu ataque e golpeie-o com a espada.

Nohman (Anubis)

Agora, fique esperto com o raio que Anubis usa de vez em quando. Esquive e use o *0 shift* para se aproximar e detonar com a espada. Sempre o mantenha em vista, persiga-o sem trégua e ataque quando ele chegar perto, depois de se esquivar do ataque de seu arpão.
Agora, siga em frente e entre no buraco. Na última batalha do game, você terá que usar muito o *0 Shift*. Não fique longe de Anubis, sempre que ele se distanciar, use o acelerador e ataque sem parar com sua espada.

É isso aí, a paz voltou ao universo e Dingo conseguiu se salvar. Jehuty foi reconstruído e está prontinho para entrar em batalha. Se necessário em Z.O.E 3.

Até o próximo detonado galera.

Gamer do mês

Este espaço é reservado a pessoas que já trabalham na área de games há algum tempo e por isso, manjam do assunto. Aqui serão comentados jogos, assuntos e polêmicas ligadas aos games e será feito um resumo ou comentário sobre o mês. Nesta edição, trouxemos o diagramador mais rápido e versátil da galáxia: Alan Dainovskas, que nas horas vagas joga games antigos, do tempo de sua infância. Tudo bem que nós aqui da redação achamos que no tempo de infância do Alan não existia nem o Pong....

Ninja Gaiden

Por: *Alan Dainovskas*

Na E3 deste ano, vimos que a Tecmo irá lançar um jogo para Xbox chamado *Ninja Gaiden*. No entanto, para quem começou a jogar videogame recentemente e acha que Ryu Hayabusa é apenas um personagem de *Dead or Alive*, terei que informar que o game é bastante antigo e seu personagem principal já vem destruindo seus inimigos com a Espada do Dragão há muito tempo.

A série fez muito sucesso em várias versões, nos mais diversos consoles. Trazendo desde pura pancadaria até games com histórias bem elaboradas e recheadas com muito suspense.

O primeiro game

Numa época em que os filmes de ninja eram uma verdadeira mania (garanto que muitos que estão lendo esta matéria adoravam um filme chamado American Ninja, famoso nas locadoras da época), a Tecmo concebeu Ryu Hayabusa. A primeira aventura surgiu nos arcades em 1988... Neste primeiro game, Ryu acabava com seus inimigos no melhor estilo *Double Dragon*, usando chutes e voadoras e se pendurando em postes de luz para acabar com seus inimigos. A Espada do Dragão era pouco usada. Aparecia somente como um golpe especial. É um dos poucos games da série que permitia dois jogadores simultâneos.

Este game é muito conhecido no Brasil, pois estava presente em qualquer fliperama, onde tambem era chamado de Ninja Master.

Um ano depois...

No ano seguinte, o jogo apareceu no NES (nintendinho), mas com um estilo diferente. Ganhou uma história complexa e, ao invés de socos e pontapés, Ryu passava a fazer uso de sua espada integralmente, além de poder usar vários tipos de magias. É a partir deste ponto que o game ganha fama e começa a conquistar uma incrível legião de fãs.

Todos queriam Hayabusa!

Quase todas as plataformas existentes entre 1988 e 1995 receberam alguma versão do game. Fosse uma continuação ou uma remodelação de um game antigo, todos tiveram sua chance. A Tecmo cedeu os direitos para a Sega, que fez versões para Master System, Game Gear e Sega Genesis. As três versões foram baseadas no primeiro game. Também receberam versões o Atari Lynx (portátil da Atari que, apesar da qualidade, teve pouco sucesso), o Turbo Grafix 16 e o PC, que ainda engatinhava quando o assunto eram jogos.

O único videogame a receber versões realmente inéditas foi o NES. Para o console, foram feitos *Ninja Gaiden II: The Dark Sword of Chaos e Ninja Gaiden III: The Ancient Ship of Doom*. Os dois davam prosseguimento à história ocorrida no primeiro game e cada um recebeu melhorias, tanto no gráfico quanto na jogabilidade.

O Super Nintendo também recebeu uma versão de Ninja Gaiden, que era somente uma trilogia dos games do NES.

O que vem por aí

Após oito anos longe dos consoles, o novo Ninja Gaiden para Xbox promete reunir características de todos os games da série. Incluindo a pancadaria, várias armas e magias, tudo isso com uma história eletrizante e um gráfico incrível.

No entanto, quem tiver um dos videogames citados guardado em cima do armário, pode ligá-lo na caixinha TV/Vídeo e ir se aquecendo para este que promete ser o melhor game da série.